PowerLite®
84+/85+/824+/825+/826W+
Proyector multimedia

Manual del usuario

Información de seguridad importante

ADVERTENCIA: no mire nunca a la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara; la luz brillante puede dañar sus ojos. No deje a los niños que miren a la lente cuando esté encendida. No abra nunca ninguna cubierta del proyector, excepto las de la lámpara y del filtro de aire. El interior del proyector está sometido a elevados voltajes que podrían lastimarle. Con excepción de lo descrito específicamente en este *Manual del usuario*, no intente reparar este producto usted mismo. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

ADVERTENCIA: el proyector y sus accesorios se suministran embalados en bolsas de plástico. Mantenga las bolsas de plástico alejadas de niños pequeños para evitar riesgos de asfixia.

Precaución: cuando cambie la lámpara, no toque la lámpara nueva con las manos desprotegidas; los restos invisibles de aceite que tendrá en las manos pueden acortar la vida útil de la lámpara. Utilice un paño o guantes para manipular la lámpara nueva.

Aviso de derechos reservados

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, transmitida bajo ninguna forma por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de fotocopiado, grabación o cualquier otro, sin el previo consentimiento por escrito de Seiko Epson Corporation. La información contenida en el presente aplica solamente a este producto Epson. Epson no se hace responsable si esta información es utilizada en otros productos.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales asumirán responsabilidad ante el comprador de este producto o ante terceros por daños, pérdidas, costos o gastos en que incurrieren éstos como consecuencia de: accidente, uso inadecuado o abuso de este producto o modificaciones, reparaciones o alteraciones no autorizadas al mismo, o (excluidos los EE. UU.) no seguir rigurosamente las instrucciones de operación y mantenimiento de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no se hace responsable por ningún daño o problemas causados por el uso de diferentes accesorios o productos consumibles que no sean Productos originales Epson o Productos aprobados Epson ratificados por Seiko Epson Corporation.

Marcas comerciales

Epson, EasyMP e Instant Off son marcas registradas y Epson Exceed Your Vision es un logotipo registrado de Seiko Epson Corporation.

PowerLite es una marca registrada; Duet y SizeWise son marcas comerciales de Epson America, Inc.

Pixelworks, DNX y el logotipo DNX son marcas comerciales de Pixelworks, Inc.

Aviso general: el resto de productos que se mencionan en esta publicación aparecen únicamente con fines de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos los derechos sobre esas marcas.

La información contenida en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

© 2009 Epson America, Inc.

12/09
CPD-27785

Contenido

¡Bienvenido! 9
Uso de los manuales 10
Recursos de información adicional 11
Garantía 11
Desembalaje del proyector 12
Partes del proyector 13
Componentes adicionales 14
Accesorios opcionales 15

1 *Visualización y ajuste de la imagen* 17
Colocación del proyector 18
Encendido y apagado del proyector 24
Encendido del proyector 24
Uso de la función Direct Power On 26
Apagado del proyector 26
Selección de la fuente de imagen 27
Ajuste de la imagen 28
Ajuste de la altura de la imagen 28
Enfoque y ampliación de la imagen 29
Ajuste de la forma de la imagen 29
Corrección de las imágenes de la computadora 31

2 *Uso del control remoto* 33
Uso del control remoto 34
Cambio de las pilas 34
Control de imagen y sonido 35
Cambio entre las fuentes de imagen 35
Apagado de la imagen y el sonido 36
Interrupción de la acción 36
Ampliación de una parte de la imagen 37
Control del volumen 37
Ajuste de la proporción dimensional 38
Ajuste del modo de color 40
Visualización de patrones 41
Asignación de un patrón al botón User (Usuario) 41
Creación de su propio patrón 42
Manejo de la computadora con el control remoto 43
Realce de aspectos de la presentación 44
Uso del puntero 44
Personalización del puntero 44
Realización de una presentación con diapositivas 45
Inicio de una presentación con diapositivas 45
Selección de opciones de visualización de una presentación con diapositivas 47

3 *Conexión a computadoras, dispositivos USB y otros equipos* 49
Conexión a una computadora 50
Conexión al puerto VGA 50
Conexión al puerto USB 51
Conexión del cable USB para controlar el mouse desde el control remoto 53
Conexión de un monitor externo 54
Conexión al equipo de video 55
Conexión de una fuente de video compuesto 56
Conexión de una fuente S-Video 57
Conexión de una fuente de video componente 58
Conexión de una fuente de video RGB 59

Conexión a una cámara digital, una cámara de documentos u otro dispositivo 60
Reproducción de sonido por el proyector 61
Reproducción del audio de la computadora 61
Reproducción de sonido del equipo de video 62
Conexión de un micrófono 62
Conexión de altavoces externos 63

4 *Uso del proyector en una red* 65
Conexión a una red con cables 66
Instalación del Módulo 802.11a/b/g inalámbrico opcional . . 69
Uso del software Quick Wireless Connection 71
Configuración de ajustes básicos 72
Configuración de la conexión 74
Utilización del modo Ad Hoc 75
Utilización del modo Access Point 77
Uso de las opciones de seguridad inalámbricas 80
Habilitación de la encriptación WEP 80
Habilitación de la seguridad WPA 82
Habilitación de la encriptación de datos de EasyMP Network Projection 83
Uso del software EasyMP Network Projection 84
Extracción del módulo 802.11a/b/g inalámbrico 84
Uso de avisos por correo electrónico del proyector 86
Uso de SNMP para supervisar el proyector 88
Uso de un navegador para controlar el proyector 89
Uso de Web Remote Control 91

5 *Ajuste del proyector* 93
Uso del sistema de menús 94
Restablecimiento de ajustes predeterminados 96
Ajuste de la imagen 97
Ajuste de la configuración de la señal 98
Personalización de las funciones del proyector 101
Uso de las funciones de seguridad del proyector 103
Activación de la protección mediante contraseña 103
Creación de su propia pantalla de inicio 106
Desactivación de los botones del proyector 108
Personalización de la alimentación y el manejo 109

6 *Mantenimiento del proyector* 113
Limpieza de la lente 114
Limpieza de la carcasa del proyector 114
Limpieza del filtro y la salida de aire 115
Reemplazo de la lámpara y del filtro de aire 116
Reemplazo de la lámpara 116
Reemplazo del filtro de aire 120
Restablecimiento del temporizador de la lámpara 122
Transporte del proyector 123

7 *Solución de problemas* 125
Uso del sistema de ayuda en pantalla 126
Comprobación del estado del proyector 127
Qué hacer cuando los indicadores parpadean 127
Visualización del uso de la lámpara y otra información 129
Solución de problemas de funcionamiento del proyector . . 130
Solución de problemas con la imagen o el sonido 131
Solución de problemas de red 141
Solución de problemas con el control remoto 144
Dónde obtener ayuda 145
Hable con un representante del servicio técnico 145

A *Instalación del proyector* 147

B *Especificaciones técnicas* 149

C *Avisos* 155
Instrucciones importantes de seguridad. 155
FCC Compliance Statement. 160
Garantía 161
Avisos del software (para el proyector PowerLite 85+/825+/826W+) 165

Índice 193

B ¡Bienvenido!

El proyector PowerLite® 84+/85+/824+/825+/826W+ es un producto fácil de usar que pesa menos de 3 kg. Desde salones de clases a salas de juntas, sus presentaciones y videos a color tendrán una apariencia brillante y vibrante aún en interiores con iluminación normal. Puede conectarlo a una amplia gama de computadoras y fuentes de video. Con el proyector PowerLite 85+/824+/825+/826W+, puede proyectar desde un dispositivo de almacenamiento USB. Con el proyector PowerLite 85+/825+/826W+, puede proyectar a través de su red, o si tiene el Módulo 802.11a/b/g inalámbrico opcional, puede proyectar en una red inalámbrica 802.11g, 802.11b u 802.11a.

Fácil instalación, control y seguridad:

- Tiempo de inicio de 8,5 segundos y la función Instant Off® (Apagado instantáneo) que permiten encender y apagar el equipo rápidamente
- Corrección trapezoidal digital automática
- Subtítulos cerrados
- Lente de zoom óptico de 1.6× que proporciona flexibilidad al colocar y posicionar el proyector
- Proyección USB para una conexión rápida y fácil
- Altavoz de 10 watts y entrada de micrófono
- Funciones de seguridad incluyen una contraseña, un logotipo de usuario, una ranura de seguridad (para el dispositivo antirrobo Kensington MicroSaver®), una barra de seguridad (para un cable de bloqueo antirrobo) y la capacidad de bloquear los botones del proyector

- Tapa corrediza A/V Mute para bloquear la lente y conservar la vida útil de la lámpara cuando desea detener la proyección momentáneamente
- Proyección de hasta cuatro imágenes diferentes desde una computadora (solamente con el proyector 85+/825+/826W+)
- Proyección únicamente de las diapositivas de PowerPoint® mientras ve las notas y los controles en la pantalla de la computadora (solamente con el proyector 85+/825+/826W+)
- Proyección desde una unidad de almacenamiento portátil u otro dispositivo de almacenamiento USB (solamente con el proyector 85+/824+/825+/826W+)
- Función de difusión de mensajes (solamente con el proyector 85+/825+/826W+) le permite proyectar alertas y mensajes de forma oportuna a todos los proyectores en la red. Para descargar la utilidad y sus instrucciones, visite el sitio Web de soporte técnico de Epson en **www.epson.com/support** y seleccione su producto (solamente disponible en inglés).

Uso de los manuales

Este *Manual del usuario* en formato electrónico proporciona instrucciones detalladas sobre cómo usar el proyector.

Además, el CD-ROM del proyector puede incluir la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* (sólo para el proyector 85+/825+/826W+) y la *Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor* (sólo para el proyector 84+/85+/825+/826W+). Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones detalladas sobre cómo realizar presentaciones a través de una red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor* para obtener instrucciones detalladas sobre cómo controlar el proyector desde una ubicación remota. Para configurar el proyector por primera vez en una red, consulte la página 65 de este *Manual del usuario*.

Siga estas directrices mientras lee este manual:

- Las advertencias se deben seguir escrupulosamente para evitar lesiones corporales.
- Las precauciones se deben respetar para evitar daños al equipo.
- Las notas contienen información importante sobre el proyector.
- Los consejos contienen sugerencias adicionales para la proyección.

Recursos de información adicional

¿Necesita ayuda para solucionar algún problema? ¿Pasos rápidos para configurar su proyector? Aquí puede encontrar ayuda:

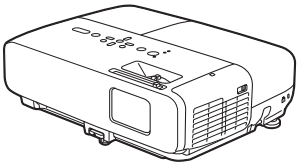
- *Guía de instalación*
  Le proporciona las instrucciones que necesita para poner en marcha su proyector.
- Sistema de ayuda integrado
  Proporciona asistencia para problemas comunes. Disponible cuando pulsa el botón **?** Help (Ayuda) del proyector o del control remoto. Consulte la página 126 para obtener detalles.
- www.latin.epson.com
  Descargue las preguntas frecuentes y envíe un correo electrónico con sus preguntas al soporte técnico de Epson.

Garantía

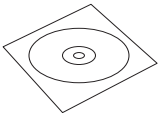
El proyector incluye una garantía que le permite proyectar con confianza. Para obtener más información, consulte la garantía en la página 161.

Desembalaje del proyector

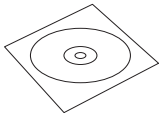
Después de desembalar el proyector, asegúrese de tener todas las piezas que se muestran a continuación:



Proyector

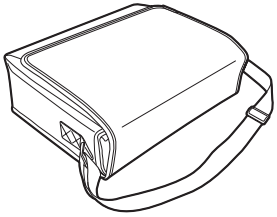


CD-ROM con los manuales en PDF



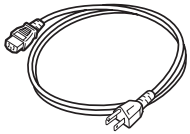
CD-ROM del software del proyector (sólo para el proyector 84+/85+/825+/826W+)

Control remoto y 2 pilas AA

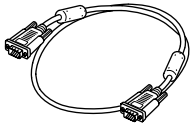


Maletín de transporte

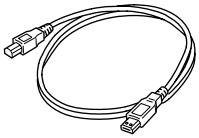
Adhesivo de seguridad



Cable de alimentación



Cable VGA para computadora

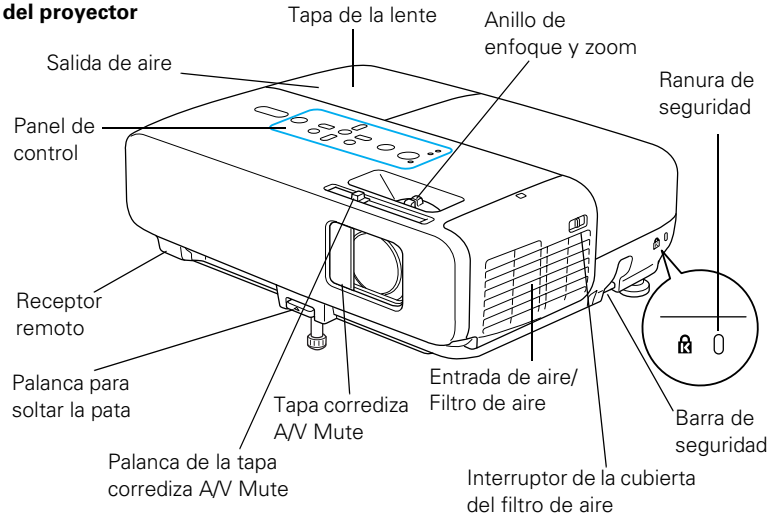


Cable USB

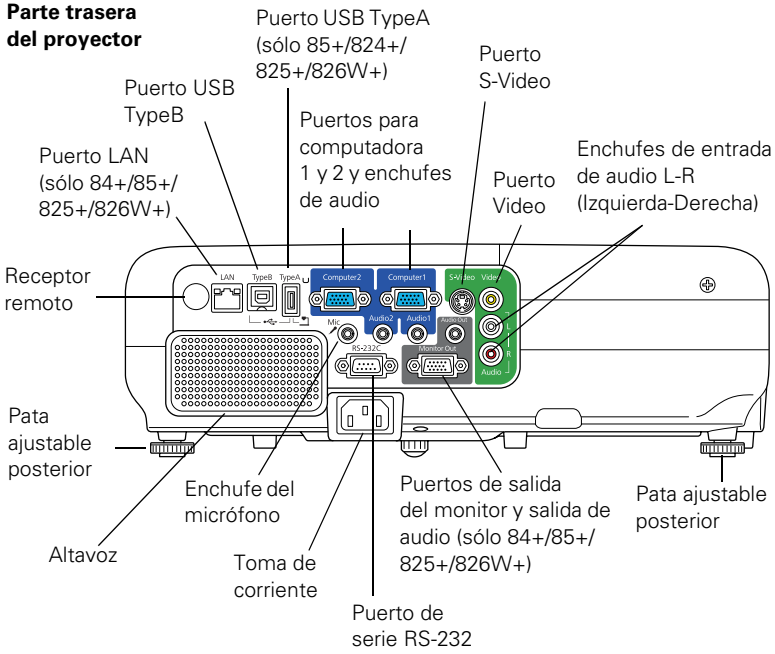
Guarde todo el material de embalaje por si necesite transportar el proyector. Utilice siempre el embalaje original (o similar) cuando tenga que enviar el proyector a otro sitio. Si transporta el proyector, utilice un maletín de transporte. Consulte la página 123 para obtener información acerca del transporte.

Partes del proyector

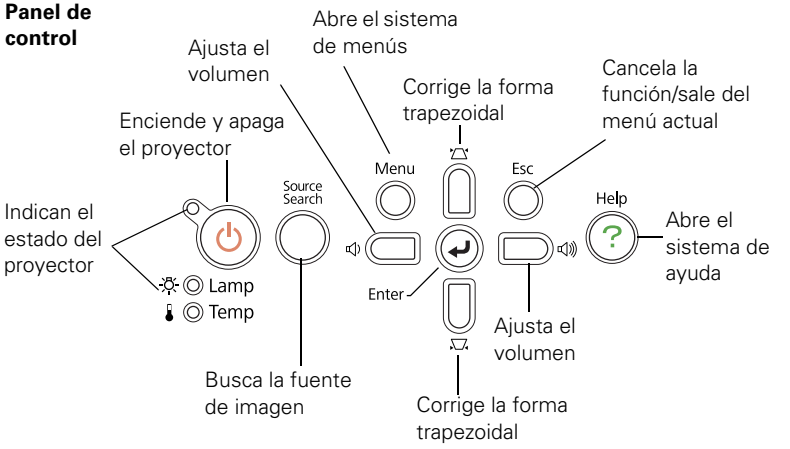
Parte frontal del proyector


Tapa de la lente
Anillo de enfoque y zoom
Salida de aire
Ranura de seguridad
Panel de control
Receptor remoto
Palanca para soltar la pata
Tapa corrediza A/V Mute
Entrada de aire/ Filtro de aire
Barra de seguridad
Palanca de la tapa corrediza A/V Mute
Interruptor de la cubierta del filtro de aire

Parte trasera del proyector


Puerto USB TypeA (sólo 85+/824+/ 825+/826W+)
Puerto USB TypeB
Puerto S-Video
Puertos para computadora 1 y 2 y enchufes de audio
Puerto LAN (sólo 84+/85+/ 825+/826W+)
Puerto Video
Enchufes de entrada de audio L-R (Izquierda-Derecha)
Receptor remoto
Pata ajustable posterior
Enchufe del micrófono
Puertos de salida del monitor y salida de audio (sólo 84+/85+/ 825+/826W+)
Pata ajustable posterior
Altavoz
Toma de corriente
Puerto de serie RS-232

Panel de control



Componentes adicionales

Dependiendo de cómo planee utilizar el proyector, puede necesitar componentes adicionales:

- Para recibir una señal S-Video, necesitará un cable S-Video. Es posible que se incluya con el equipo de video, o puede adquirir uno en un distribuidor de productos Epson autorizado; consulte la lista en la página 15.
- Para recibir una señal de video componente desde un reproductor de DVD u otro dispositivo de video, necesitará un cable de video componente a VGA. Puede adquirirlo en un distribuidor de productos Epson autorizado; consulte la lista en la página 15.
- Para reproducir sonido a través del proyector, necesita un cable de audio. Es posible que se incluya con su equipo o puede adquirir uno en una tienda de artículos electrónicos.

Accesorios opcionales

Para mejorar el uso del proyector, Epson proporciona los siguientes accesorios opcionales:

Producto	**Número de pieza**
Lámpara de proyector Epson genuina	V13H010L50
Conjunto de filtros de aire de repuesto (2 filtros)	V13H134A22
Cámara de documentos DC-10s	ELPDC10S
Cámara de documentos DC-06	V12H321001
Módulo 802.11a/b/g inalámbrico (sólo para el PowerLite 85+/825+/826W+)	V12H306P11
Llave USB para el software Quick Wireless Connection (ELPAP05) (sólo para el PowerLite 85+/825+/826W+)	V12H005M05
Maletín de transporte blando con ruedas Maletín de transporte de hombro Maletín de transporte duro con ruedas Mochila SwissGear®	ELPKS62 ELPKS61 ELPKS58 ELPKS63
Soporte universal para montaje en techo Soporte avanzado para montaje en techo Soporte de alta seguridad para montaje en techo Kit de techo suspendido ajustable Kit de placa de falso techo Placa redonda de techo estructural Columna de extensión ajustable; 8 a 11 pulg.	ELPMBPJF ELPMBPRG ELPMBATA ELPMBP01 ELPMBP02 ELPMBP03 ELPMBC01
Dispositivo de seguridad Kensington® MicroSaver®	ELPSL01
Pantalla de proyector portátil Duet™ Pantalla portátil de 50 pulg. (proporción dimensional 4:3) Pantalla desplegable portátil de 80 pulg. (proporción dimensional 4:3)	ELPSC80 ELPSC06 ELPSC08
Cable de video componente a VGA Cable S-Video	ELPKC19 ELPSV01
Amplificador de distribución	ELPDA01
Solución de sonido de proyector AP-60	V12H329020

Puede adquirir accesorios para su proyector en los distribuidores autorizados de productos Epson. Para encontrar el más cercano, comuníquese con Epson como se describe en la página 145.

nota

Es posible que algunos accesorios no estén disponibles en todos los países.

1 *Visualización y ajuste de la imagen*

Tanto si realiza su presentación desde una computadora como si lo hace desde un equipo de video, debe seguir algunos pasos básicos para visualizar la imagen en la pantalla.

Siga las directrices de este capítulo para:

- Colocar el proyector
- Apagar y encender el proyector
- Seleccionar la fuente de imagen
- Ajustar la imagen

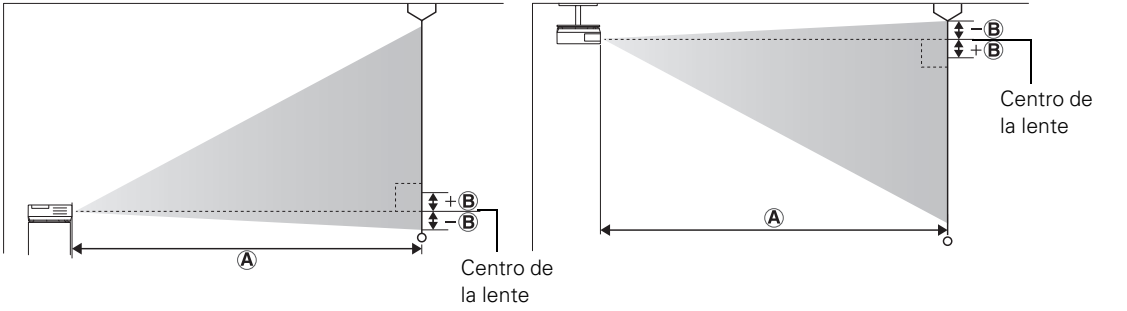
nota

Puede montar el proyector en el techo o colocarlo detrás de una pantalla translúcida para una proyección por transparencia. Consulte la página 147 para obtener más información.

Colocación del proyector

Si todavía no se ha instalado el proyector en la habitación que va a utilizar, probablemente deseará colocarlo sobre una mesa frente a la pantalla. De este modo usted puede estar de pie en la parte delantera de la habitación, frente a la audiencia, y permanecer lo suficientemente cerca del equipo como para controlarlo sin dificultad. Deje el máximo espacio posible entre el proyector y la pantalla para obtener un buen tamaño de imagen.

Las siguientes ilustraciones y tablas le ayudarán a determinar la colocación del proyector. El tamaño de la imagen aumenta con la distancia, pero puede variar según la colocación del anillo de zoom y la configuración de otros ajustes de la imagen.



PowerLite 84+/85+/824+/825+ (imágenes 4:3)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
30 pulg.	33 a 54 pulg. (83 a 136 cm)	-1,8 pulg. (-5 cm)
40 pulg.	44 a 72 pulg. (111 a 182 cm)	-2,5 pulg. (-6 cm)
50 pulg.	55 a 90 pulg. (140 a 229 cm)	-3,1 pulg. (-8 cm)
60 pulg.	66 a 108 pulg. (169 a 275 cm)	-3,7 pulg. (-9 cm)
80 pulg.	89 a 145 pulg. (226 a 368 cm)	-4,9 pulg. (-13 cm)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
100 pulg.	111 a 181 pulg. (283 a 460 cm)	-6,2 pulg. (-16 cm)
150 pulg.	168 a 272 pulg. (426 a 692 cm)	-9,2 pulg. (-23 cm)
200 pulg.	224 a 363 pulg. (568 a 923 cm)	-12,3 pulg. (-31 cm)
250 pulg.	280 a 455 pulg. (711 a 1155 cm)	-15,4 pulg. (-39 cm)
300 pulg.	336 a 546 pulg. (854 a 1386 cm)	-18,5 pulg. (-47 cm)

PowerLite 84+/85+/824+/825+ (imágenes 16:9)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
28 pulg.	33 a 55 pulg. (84 a 138 cm)	0,4 pulg. (1 cm)
30 pulg.	36 a 58 pulg. (91 a 149 cm)	0,4 pulg. (1 cm)
40 pulg.	48 a 78 pulg. (122 a 199 cm)	0,6 pulg. (1 cm)
50 pulg.	60 a 98 pulg. (153 a 249 cm)	0,7 pulg. (2 cm)
60 pulg.	72 a 118 pulg. (184 a 300 cm)	0,9 pulg. (2 cm)
80 pulg.	97 a 158 pulg. (246 a 401 cm)	1,2 pulg. (3 cm)
100 pulg.	121 a 197 pulg. (308 a 502 cm)	1,5 pulg. (4 cm)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
150 pulg.	183 a 297 pulg. (464 a 754 cm)	2,2 pulg. (6 cm)
200 pulg.	244 a 396 pulg. (619 a 1006 cm)	2,9 pulg. (7 cm)
250 pulg.	305 a 495 pulg. (775 a 1258 cm)	3,7 pulg. (9 cm)
275 pulg.	336 a 545 pulg. (853 a 1384 cm)	4 pulg. (10 cm)

PowerLite 84+/85+/824+/825+ (imágenes 16:10)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
29 pulg.	33 a 55 pulg. (85 a 140 cm)	-0,4 pulg. (-1 cm)
40 pulg.	47 a 76 pulg. (118 a 193 cm)	-0,5 pulg. (-1 cm)
50 pulg.	58 a 95 pulg. (149 a 243 cm)	-0,6 pulg. (-2 cm)
60 pulg.	70 a 115 pulg. (179 a 292 cm)	-0,7 pulg. (-2 cm)
70 pulg.	82 a 134 pulg. (209 a 341 cm)	-0,9 pulg. (-2 cm)
80 pulg.	94 a 153 pulg. (239 a 390 cm)	-1 pulg. (-2 cm)
100 pulg.	118 a 192 pulg. (300 a 488 cm)	-1,2 pulg. (-3 cm)
150 pulg.	178 a 289 pulg. (451 a 733 cm)	-1,8 pulg. (-5 cm)
200 pulg.	237 a 385 pulg. (603 a 979 cm)	-2,5 pulg. (-6 cm)
250 pulg.	297 a 482 pulg. (754 a 1224 cm)	-3,1 pulg. (-8 cm)
280 pulg.	333 a 540 pulg. (845 a 1371 cm)	-3,4 pulg. (-9 cm)

PowerLite 826W+ (imágenes 16:10)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
30 pulg.	35 a 57 pulg. (88 a 144 cm)	-0,4 pulg. (-1 cm)
40 pulg.	47 a 76 pulg. (118 a 193 cm)	-0,5 pulg. (-1 cm)
50 pulg.	58 a 95 pulg. (149 a 243 cm)	-0,6 pulg. (-2 cm)
60 pulg.	70 a 115 pulg. (179 a 292 cm)	-0,7 pulg. (-2 cm)
80 pulg.	94 a 153 pulg. (239 a 390 cm)	-1 pulg. (-2 cm)
100 pulg.	118 a 192 pulg. (300 a 488 cm)	-1,2 pulg. (-3 cm)
150 pulg.	178 a 289 pulg. (451 a 733 cm)	-1,8 pulg. (-5 cm)
200 pulg.	237 a 385 pulg. (603 a 979 cm)	-2,5 pulg. (-6 cm)
250 pulg.	297 a 482 pulg. (754 a 1224 cm)	-3,1 pulg. (-8 cm)
280 pulg.	333 a 540 pulg. (845 a 1371 cm)	-3,4 pulg. (-9 cm)

PowerLite 826W+ (imágenes 4:3)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
25 pulg.	33 a 54 pulg. (83 a 136 cm)	-0,3 pulg. (-1 cm)
30 pulg.	39 a 65 pulg. (100 a 164 cm)	-0,4 pulg. (-1 cm)
40 pulg.	53 a 86 pulg. (134 a 219 cm)	-0,6 pulg. (-1 cm)
50 pulg.	66 a 108 pulg. (169 a 275 cm)	-0,7 pulg. (-2 cm)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
60 pulg.	80 a 130 pulg. (203 a 331 cm)	-0,8 pulg. (-2 cm)
80 pulg.	107 a 174 pulg. (271 a 442 cm)	-1,1 pulg. (-3 cm)
100 pulg.	134 a 218 pulg. (340 a 553 cm)	-1,4 pulg. (-4 cm)
120 pulg.	161 a 261 pulg. (408 a 664 cm)	-1,7 pulg. (-4 cm)
150 pulg.	201 a 327 pulg. (511 a 831 cm)	-2,1 pulg. (-5 cm)
200 pulg.	269 a 436 pulg. (682 a 1108 cm)	-2,8 pulg. (-7 cm)
250 pulg.	336 a 546 pulg. (854 a 1386 cm)	-3,5 pulg. (-9 cm)

PowerLite 826W+ (imágenes 16:9)

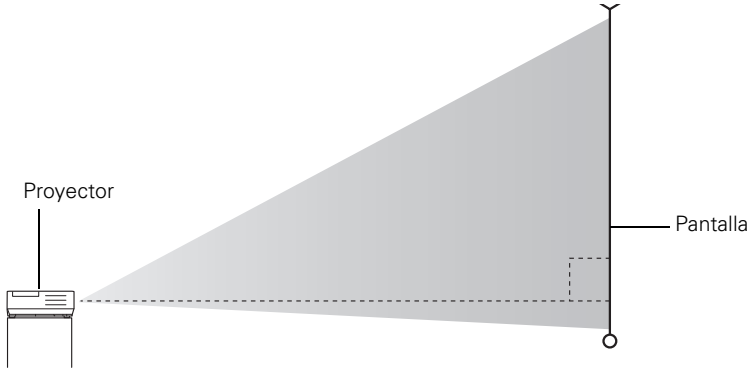
Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
28 pulg.	33 a 55 pulg. (84 a 138 cm)	0,4 pulg. (1 cm)
30 pulg.	36 a 58 pulg. (91 a 149 cm)	0,4 pulg. (1 cm)
40 pulg.	48 a 78 pulg. (122 a 199 cm)	0,6 pulg. (1 cm)
50 pulg.	60 a 98 pulg. (153 a 249 cm)	0,7 pulg. (2 cm)
60 pulg.	72 a 118 pulg. (184 a 300 cm)	0,9 pulg. (2 cm)
80 pulg.	97 a 158 pulg. (246 a 401 cm)	1,2 pulg. (3 cm)
100 pulg.	121 a 197 pulg. (308 a 502 cm)	1,5 pulg. (4 cm)

Tamaño de pantalla	Distancia de proyección (A) Ancho a Tele	Compensación (Offset) (B)
150 pulg.	183 a 297 pulg. (464 a 754 cm)	2,2 pulg. (6 cm)
200 pulg.	244 a 396 pulg. (619 a 1006 cm)	2,9 pulg. (7 cm)
250 pulg.	305 a 495 pulg. (775 a 1258 cm)	3,7 pulg. (9 cm)
275 pulg.	853 a 1384 pulg. (83 a 136 cm)	4 pulg. (10 cm)

Asimismo, tenga en cuenta lo siguiente:

- Coloque el proyector sobre una superficie resistente y estable.
- Asegúrese de que haya suficiente espacio alrededor y por debajo del proyector para brindar una ventilación adecuada.
- Asegúrese de que el proyector se encuentre a un máximo de 2,7 metros (PowerLite 84+/85+/825+/826W+) o 1,5 metros (PowerLite 824+) de una conexión con toma de tierra o de un cable de extensión.

Lo ideal sería que coloque el proyector directamente delante del centro de la pantalla, de modo que esté perpendicular con respecto a la pantalla. La base de la lente debe estar aproximadamente a la altura de la parte inferior de la pantalla.



nota

Después de colocar el proyector, puede conectar un dispositivo antirrobo Kensington MicroSaver al puerto de bloqueo en el proyector. Puede adquirir uno a través de un distribuidor de productos Epson autorizado; consulte la página 15.

Si coloca el proyector por debajo del nivel de la pantalla, deberá inclinarlo hacia arriba extendiendo la pata ajustable delantera. Esto hará que la imagen adquiera una forma trapezoidal, pero puede corregir esta distorsión usando los botones del proyector. Consulte la página 29 para obtener información detallada sobre cómo corregir la forma de una imagen.

Para obtener instrucciones sobre la instalación del proyector en un lugar de forma permanente, como en un cine o en una sala de conferencias, consulte la página 147.

Encendido y apagado del proyector

Compruebe que el proyector y cualquier computadora o equipo de video estén conectados como se describe en la página 49. Encienda cualquier equipo que esté conectado al proyector antes de ponerlo en marcha para que el proyector pueda reconocer el dispositivo automáticamente y mostrar la fuente de imagen. Si enciende primero el proyector o dispone de varios equipos conectados, es posible que deba seleccionar la fuente de imagen manualmente (consulte la página 27).

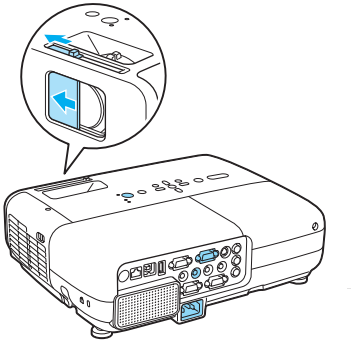
nota

Puede configurar el proyector para que apague automáticamente la lámpara y se ponga en "modo de espera" cuando no reciba ninguna señal o la tapa corrediza A/V Mute esté cerrada durante un período de tiempo. Así ahorra electricidad, enfría el proyector y prolonga la vida útil de la lámpara. Para activar el modo de espera, consulte la página 110.

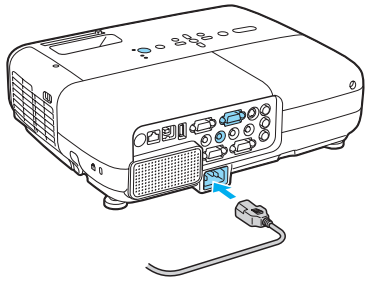
Encendido del proyector

Siga estos pasos para encender el proyector:

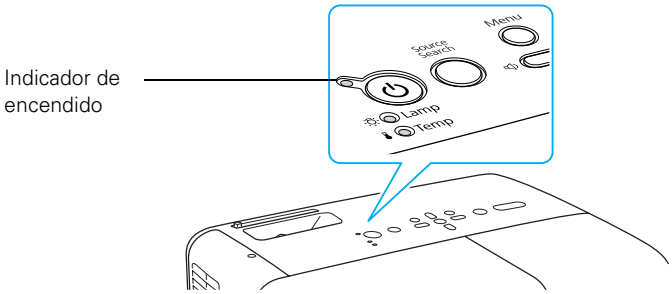
1. Abra la tapa corrediza A/V Mute (cubierta de la lente).



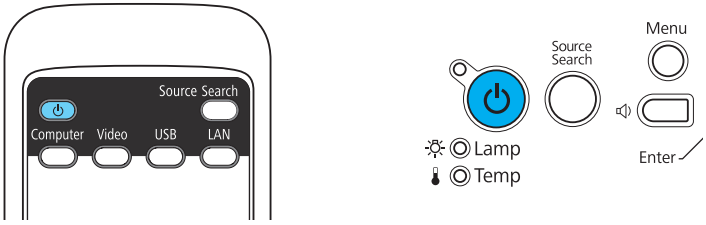
2. Conecte un extremo del cable de alimentación al proyector y el otro a la toma de corriente.



El indicador de encendido ⏻ se pone de color naranja.



3. Pulse el botón de encendido ⏻ del control remoto o de la parte superior del proyector.



El proyector emitirá un pitido y el indicador de encendido ⏻ parpadeará de color verde mientras se calienta el proyector, luego empezará a aparecer la imagen. Cuando el indicador de encendido ⏻ deje de parpadear y se ponga de color verde, podrá empezar a utilizar el proyector.

4. Si se le solicita ingresar una contraseña, consulte la página 103.

advertencia

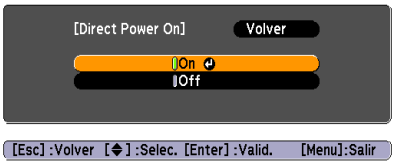
No mire directamente a la lente mientras esté encendida la lámpara. Podría dañarse los ojos y es especialmente peligroso para los niños.

Uso de la función Direct Power On

La función Direct Power On (Encendido directo) permite una puesta en marcha más rápida. El proyector se encenderá automáticamente cuando lo conecte; no será necesario pulsar el botón de encendido ⏻.

Siga estos pasos para activar la función Direct Power On:

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Extendida y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Operación y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Direct Power On y pulse el botón Enter.



4. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter.
5. Pulse el botón Menu para salir. La nueva configuración se aplicará la próxima vez que conecte el proyector.

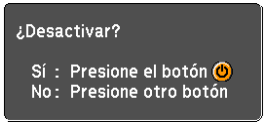
nota

Si se produce una interrupción del servicio eléctrico mientras esté activada la función Direct Power On y esté conectado el proyector, éste se pondrá en marcha de nuevo cuando vuelva la corriente.

Apagado del proyector

Este proyector incorpora la tecnología Instant Off (Apagado instantáneo). Para apagar el proyector, puede pulsar el botón de encendido ⏻ como se describe a continuación, o apagar un interruptor que le suministre electricidad. No es necesario que espere a que el proyector se enfríe primero.

1. Para apagar el proyector, pulse el botón de encendido ⏻ del control remoto o del proyector.



   Aparecerá un mensaje de confirmación. (Si no desea apagarlo, pulse cualquier otro botón).

nota

La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo que se seleccione, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando.

2. Pulse el botón de encendido ⏻ otra vez. Cuando el indicador de encendido ⏻ deje de parpadear y escucha dos pitidos, desconecte el cable de alimentación.

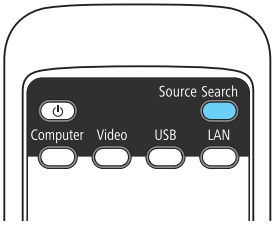
   Si desea volver a encender el proyector, asegúrese de que el indicador de encendido ⏻ no esté parpadeando de color naranja, después pulse el botón encendido ⏻.

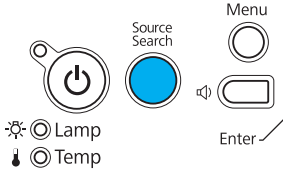
3. Si extiende la pata ajustable delantera, presione hacia arriba la palanca para soltar la pata y replegarla.
4. Cierre la tapa corrediza A/V Mute.

Selección de la fuente de imagen

Al seleccionar la fuente de imagen puede alternar la entrada de las imágenes desde los diferentes equipos conectados (como una computadora o un reproductor de DVD).

Si no ve la imagen que desea, pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del proyector hasta que vea la imagen que desee proyectar.





También puede utilizar los botones Computer, Video y USB del control remoto para alternar entre los dispositivos conectados a los puertos identificados en cada botón, o puede seleccionar LAN para proyectar a través de su red (el botón LAN no funciona con el proyector PowerLite 84+ o 824+). Consulte la página 35 para obtener más información.

nota

Para centrar y ajustar la imagen, consulte la página 28. Si no aparece una imagen proyectada, consulte la página 131 ara obtener ayuda.

Ajuste de la imagen

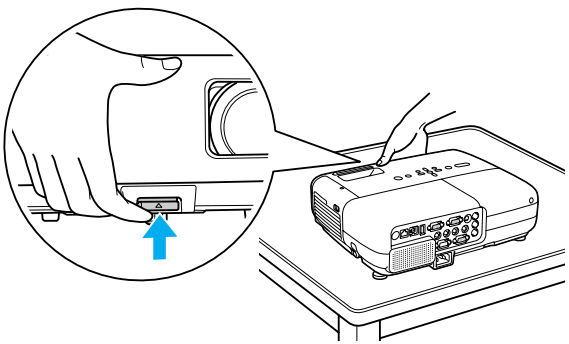
Luego que visualice la imagen, debe realizar algunos ajustes:

- Si la imagen aparece demasiado alta o baja en la pantalla, puede mover la imagen. Consulte la siguiente sección.
- Para centrar o ampliar la imagen, consulte la página 29.
- Si la imagen no es cuadrada, consulte la página 29.
- Si no se muestra correctamente una imagen de la computadora, consulte la página 31.
- Si necesita ajustar la imagen y/o el sonido, consulte la página 93.

Ajuste de la altura de la imagen

Si la imagen aparece demasiado abajo en la pantalla, puede utilizar la pata ajustable delantera para subirla.

1. Póngase detrás del proyector. Presione hacia arriba la palanca para soltar la pata y levante la parte delantera del proyector.



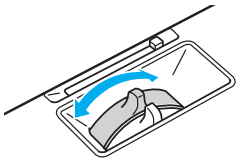
2. Cuando la imagen esté colocada donde desee, suelte la palanca para bloquear la pata en esa posición.
3. Si es necesario, puede ajustar la altura o el nivel de la imagen girando las patas ajustables en la parte posterior del proyector.

La imagen se distorsiona o se estrecha cuando levanta el proyector, pero se puede corregir la forma, tal como se describe en la página 29.

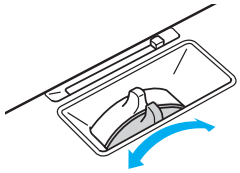
Enfoque y ampliación de la imagen

Gire el anillo de enfoque del proyector para hacer más nítida la imagen.

Gire el anillo de zoom del proyector para reducir o ampliar la imagen.



Anillo de enfoque



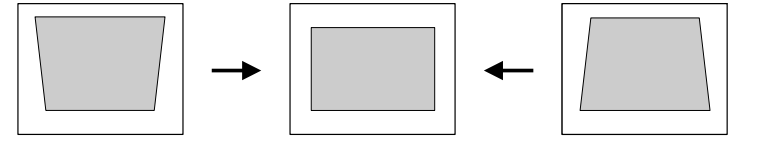
Anillo de zoom

Si la imagen sigue sin ser lo suficientemente grande, deberá alejar el proyector de la pantalla. También puede utilizar los botones E-Zoom del control remoto para ampliar una parte de la imagen. Consulte la página 37 para obtener más instrucciones.

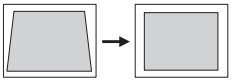
Ajuste de la forma de la imagen

En la mayoría de los casos, puede mantener la forma cuadrada o rectangular de una imagen colocando el proyector directamente delante del centro de la pantalla con la base de la lente a la altura de la parte baja de la pantalla.

Aunque el proyector esté ligeramente inclinado (en un rango de 30° hacia arriba o hacia abajo), el proyector tiene una función de corrección trapezoidal automática que detecta y corrige la distorsión trapezoidal vertical.



Inclinación hacia arriba Imagen corregida Inclinación hacia abajo



Corrección trapezoidal

Tarda aproximadamente un segundo después de que comience la proyección para que se corrija la imagen. Durante este tiempo, aparece en la pantalla una regla de corrección trapezoidal vertical.

Si la imagen continúa distorsionada, puede corregirla utilizando los botones de corrección trapezoidal del panel de control del proyector o el menú Ajustes del proyector.

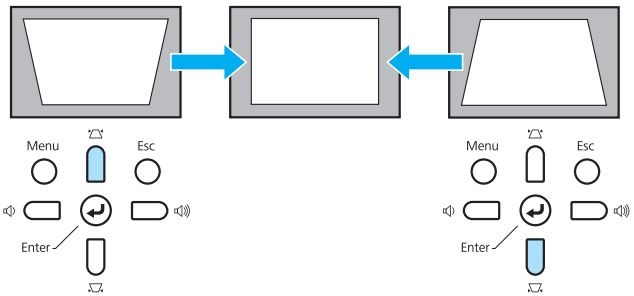
Uso de la función de corrección trapezoidal

Para ajustar la imagen cuando sea más ancha por arriba o por abajo, haga lo siguiente:

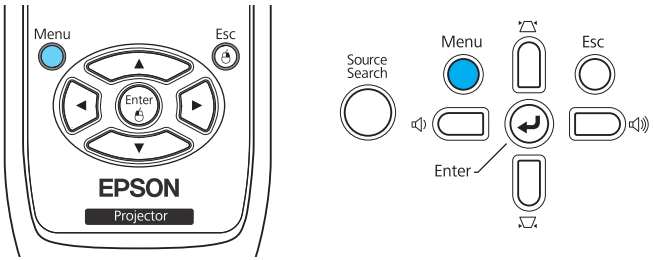
- Pulse uno de los dos botones de corrección trapezoidal del panel de control del proyector, como se muestra a continuación. Continúe pulsando el botón hasta que esté satisfecho con la forma de la imagen.

consejo

Puede mostrar un patrón de prueba para ayudarle a alinear la imagen (consulte la página 102).



- O bien, pulse el botón **Menu** del control remoto o del proyector, seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.

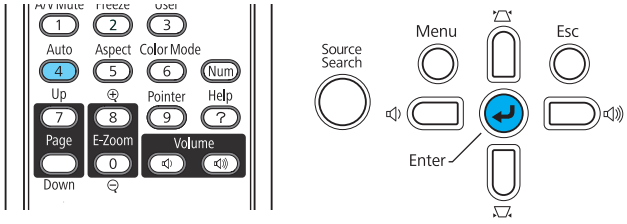


Desde el menú Ajustes, seleccione la opción Keystone y pulse el botón Enter. Utilice los botones de flecha izquierda y derecha del control remoto para ajustar la configuración trapezoidal según sea necesario.

Si la calidad de la imagen disminuye (por ejemplo, las líneas o bordes son irregulares), reduzca el ajuste de la nitidez. Consulte la página 98.

Corrección de las imágenes de la computadora

Si tiene el proyector conectado a una computadora y la imagen no se ve correctamente, pulse el botón Auto del control remoto o el botón Enter del proyector. Esto reconfigurará automáticamente los ajustes de rastreo, sincronización, resolución y posición del proyector.



nota

El botón Auto sólo funciona con imágenes de computadora que se proyecten mediante el puerto VGA.

Si el botón Auto no corrige el problema, es posible que deba ajustar el rastreo o la sincronización utilizando el menú Señal del proyector. Consulte la página 99 para obtener más información.

2 Uso del control remoto

El proyector incluye una serie de herramientas para mejorar su presentación. Puede accederlas a través del control remoto, que le permite utilizar el proyector desde cualquier lugar de la habitación (hasta 6 metros de distancia).

Puede usar el control remoto para ajustar la imagen y el sonido (página 35) o para ajustar el modo de color según el entorno (página 40). También puede usarlo como mouse inalámbrico cuando se proyecta utilizando una computadora (página 43) o como puntero para realzar aspectos de su presentación (página 44).

Este capítulo incluye instrucciones sobre cómo:

- Usar el control remoto
- Controlar la imagen y el sonido
- Manejar la computadora con el control remoto
- Realzar aspectos de la presentación

nota

Si pulsa un botón durante más de 30 segundos, el control remoto deja de funcionar para ahorrar energía. Cuando suelta el botón, vuelve a su funcionamiento normal.

Uso del control remoto

Siga estos consejos para utilizar el control remoto:

- Apunte con el control remoto al proyector.
- No se aleje más de 6 metros del proyector.
- Evite utilizar el control remoto bajo lámparas fluorescentes brillantes o luz solar directa, de lo contrario el proyector no responderá correctamente.

Cambio de las pilas

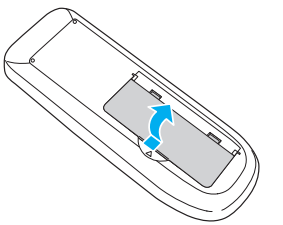
precaución

Cuando reemplace las pilas, tome las siguientes medidas de precaución:

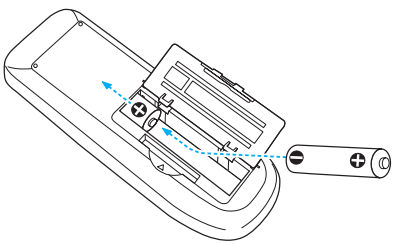
- *Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar. Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave. Si sus manos entran en contacto con el líquido, láveselas inmediatamente.*
- *No exponga las pilas al calor o al fuego.*
- *Desecha las pilas usadas de acuerdo con la normativa local.*
- *Retire las pilas si no va a usar el proyector durante un largo periodo de tiempo.*

Cambie las pilas como se describe a continuación:

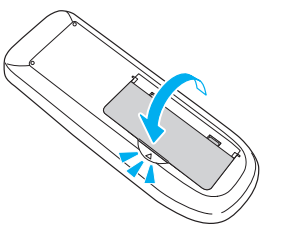
1. Ponga el control remoto boca abajo.
2. Presione la lengüeta de la cubierta del compartimiento de la pilas para abrirla.



3. Introduzca dos pilas AA, colocando los polos + y – como se muestra en la figura.



4. Cierre la cubierta, presionándola hasta que encaje en su sitio.



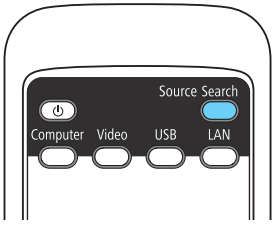
Control de imagen y sonido

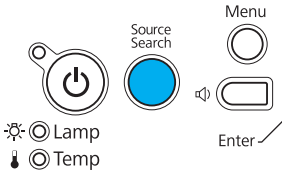
Puede utilizar el control remoto para previsualizar y seleccionar las fuentes de imagen, apagar temporalmente la imagen y el sonido, detener la acción, ampliar la imagen y ajustar el volumen.

Cambio entre las fuentes de imagen

Si su proyector está conectado a más de una computadora y/o fuente de video, puede alternar entre las diferentes fuentes de imagen:

- El modo más fácil de seleccionar la fuente es pulsando el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del proyector varias veces hasta que visualice en la pantalla la imagen que desea.





- En el control remoto, hay cuatro botones que puede utilizar para alternar entre los equipos conectados al puerto identificado en cada botón:

  Pulse el botón Computer (Computadora) para alternar entre los puertos Computer1 y Computer2, pulse el botón Video para alternar entre los puertos Video y S-Video, y pulse el botón USB para alternar entre los puertos USB. (El proyector PowerLite 84+ sólo tiene un puerto USB)

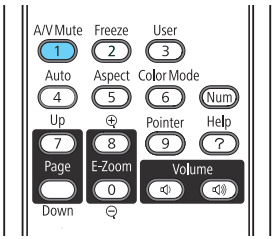
  O bien, pulse el botón LAN para proyectar a través de su red. (El botón LAN no funciona con el proyector PowerLite 84+ o 824+).

Después de seleccionar una fuente, la pantalla se oscurece durante un momento antes de que aparezca la imagen.

Apagado de la imagen y el sonido

Puede utilizar el botón A/V Mute del control remoto para apagar la imagen y el sonido. Esta función es igual a la tapa corrediza A/V Mute (mostrada en la página 24) y es útil si desea desviar temporalmente la atención de la audiencia.

- Para apagar la imagen y el sonido, pulse el botón A/V Mute. La pantalla se oscurece.
- Para recuperar la imagen y el sonido, vuelva a pulsar el botón.



Puede hacer que la pantalla se ponga de color azul cuando pulsa el botón A/V Mute. También puede hacer que aparezca en la pantalla una imagen, como un logotipo de empresa (consulte la página 106).

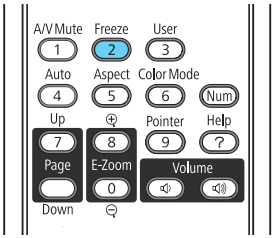
Interrupción de la acción

Puede utilizar el control remoto para detener la acción de un video o imagen de computadora.

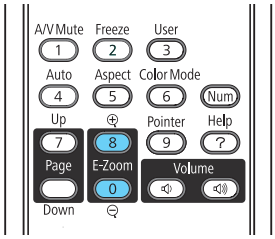
- Para detener la acción y mantener la imagen actual en la pantalla, pulse el botón Freeze (Congelar). El sonido continuará.
- Para reiniciarla, pulse el botón Freeze otra vez.

nota

Esta función detiene la imagen, pero no el sonido. Puesto que el sonido continúa emitiendo señales, la acción no se reiniciará desde el punto en el que se detuvo.



Ampliación de una parte de la imagen



Puede ampliar una parte de la imagen utilizando los botones E-Zoom del control remoto.

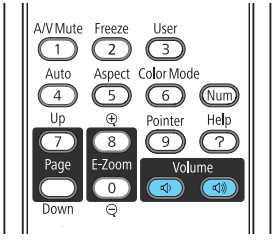
1. Pulse el botón E-Zoom ⊕ del control remoto.

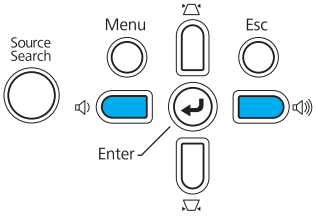
   Verá un puntero en forma de cruz que indica el centro de la zona de ampliación.

2. Utilice los botones ✥ para colocar el cursor.
3. Continúe pulsando el botón E-Zoom ⊕ para ampliar la zona seleccionada hasta 4 veces.
4. Mientras que la imagen está ampliada, puede:
   - utilizar los botones ✥ para desplazarse por la pantalla.
   - pulsar el botón E-Zoom ⊖ para reducir la imagen.
5. Cuando termine, pulse el botón Esc para devolver la imagen a su tamaño original.

Control del volumen

Para subir o bajar el volumen, pulse el botón 🔈 o 🔊 del control remoto o del proyector.





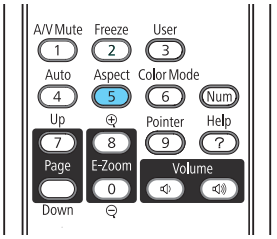
También puede ajustar el volumen utilizando el sistema de menús del proyector. Consulte la página 102.

nota

Para interrumpir temporalmente el sonido y la imagen, pulse el botón A/V Mute *o cierre la tapa corrediza A/V Mute.*

Ajuste de la proporción dimensional

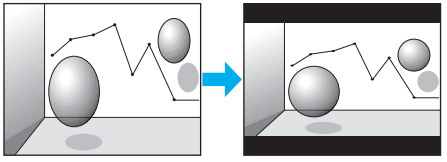
Puede utilizar el botón **Aspect** (Aspecto) del control remoto para ajustar el tamaño de la imagen a la zona de visualización. Cada vez que presiona el botón, el proyector cambia al siguiente ajuste.



Cuando está conectado a un equipo de video

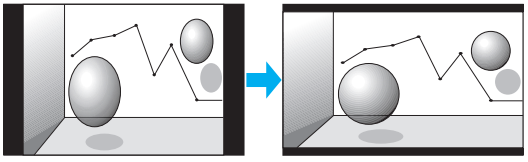
Si proyecta desde un equipo de video como un reproductor de DVD, configure el ajuste **Aspecto** del proyector para que coincida con el del reproductor. Por ejemplo, si el reproductor de video está configurado para emitir imágenes en una proporción dimensional de 16:9, configure el ajuste **Aspecto** del proyector en **16:9** para que coincidan. Si el reproductor emite imágenes en una proporción dimensional de 4:3, seleccione **4:3** (PowerLite 84+/85+/824+/825+) o **Normal** (PowerLite 826W+).

PowerLite 84+/85+/824+/825+



Ajuste 4:3 Ajuste 16:9

PowerLite 826W+



Ajuste Normal Ajuste 16:9

Tenga en cuenta que la proporción dimensional nativa del proyector es más angosta que 16:9. Por lo tanto, las películas y transmisiones de HDTV en formato panorámico aparecerán con barras negras en la parte superior e inferior cuando se seleccione 16:9 como el ajuste Aspecto. Para el proyector PowerLite 826W+, puede seleccionar Completo para ampliar la imagen en forma vertical para que llene el área de proyección entero.

Cuando está conectado a una computadora

Para las imágenes de computadora, es generalmente mejor seleccionar el ajuste Normal. Esto muestra la imagen en el tamaño más grande posible sin adaptarla. Para las computadoras con pantallas WXGA panorámicas, el proyector PowerLite 826W+ muestra la imagen a una resolución WXGA, usando de manera completa el área de la pantalla; así mismo, el proyector PowerLite 84+/85+/824+/825+ muestra imágenes XGA de excelente calidad.

Dependiendo de la pantalla de la computadora y del modelo del proyector, puede ver barras negras en los extremos. En ese caso, seleccione 16:9. Con el proyector PowerLite 826W+ también puede seleccionar:

- Completo para ampliar la imagen para que llene toda el área de proyección.
- Zoom para ajustar la imagen sólo a una dimensión, con la otra dimensión recortada.
- Nativa para mostrar la imagen sin ampliarla ni ajustarla.

Si la resolución de la imagen es la misma que la del proyector, el cambio del ajuste de Aspecto no tiene efecto. Además, si proyecta a través del puerto USB de la computadora, no puede cambiar la proporción latitud-altura del proyector; en su lugar, cambie la resolución de la computadora para que coincida con la del proyector.

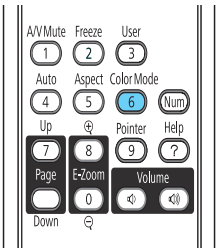
nota

Si parte de la imagen aparece cortada, revise el ajuste Resolución del proyector (consulte la página 99). Seleccione Normal o Ancho, dependiendo del tamaño del panel de pantalla de la computadora.

Ajuste del modo de color

Puede utilizar el botón Color Mode (Modo de color) del control remoto para ajustar el color, el brillo y otros aspectos de la imagen. Esto permite ajustar rápidamente la imagen para diversos usos.

Pulse el botón varias veces para seleccionar entre los siguientes ajustes:



Dinámico: para una mayor luminosidad y contraste al jugar a juegos de video o ver la TV en una habitación bien iluminada. Si observa que el video se retrasa durante juegos de alta velocidad, desactive el ajuste Progresivo (consulte la página 100).

Presentación: para presentaciones de computadora en una habitación bien iluminada con imágenes gráficas de color.

Pizarra: para presentaciones de computadora en una habitación bien iluminada con texto en blanco y negro e imágenes gráficas.

Teatro: para ver películas en una habitación oscura.

Foto: para imágenes vibrantes y de alto contraste en una habitación bien iluminada (imágenes de computadora desde una fuente USB o LAN únicamente).

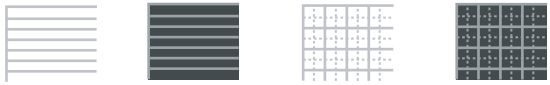
Deporte: para imágenes de TV vibrantes proyectadas en una habitación bien iluminada (video componente, S-Video o video compuesto únicamente).

sRGB: para una equivalencia de la paleta cromática de las visualizaciones por computadora estándares sRGB.

Pizarra negra: para proyecciones de colores precisos en un pizarrón verde (ajusta el punto blanco).

Visualización de patrones

Puede mostrar un patrón de prueba o uno de los siguientes 4 patrones para usar en una pizarra o un pizarrón:



Patrón 1 Patrón 2 Patrón 3 Patrón 4

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Patrón y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Tipo de patrón, pulse el botón Enter y luego elija uno de los patrones indicados arriba, o bien, seleccione Patrón de prueba. Si desea crear su propio patrón, elija Patrón de usuario. Consulte la página 42 para obtener más información.
4. Pulse el botón Enter para seleccionar el patrón que desea y luego pulse el botón Esc.
5. Seleccione Presentación patrón para mostrar el patrón y luego pulse el botón Enter.
6. Pulse el botón Esc cuando termine de mostrar el patrón.

Asignación de un patrón al botón User (Usuario)

Puede asignar cualquiera de los patrones disponibles al botón User (Usuario) del control remoto y luego mostrarlo simplemente pulsando el botón User.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Botón de usuario y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Presentación patrón y pulse el botón Enter.
4. Pulse el botón Menu para salir.

Creación de su propio patrón

Puede transferir cualquier imagen desde la computadora o una fuente de video al proyector y después utilizarla como patrón. Si lo asigna al botón User (Usuario) como se describió anteriormente, puede mostrarlo en cualquier momento al pulsar el botón User del control remoto.

Comience por mostrar la imagen que desea usar desde una computadora u otra fuente. Luego, siga estos pasos para capturar la imagen y transferirla al proyector:

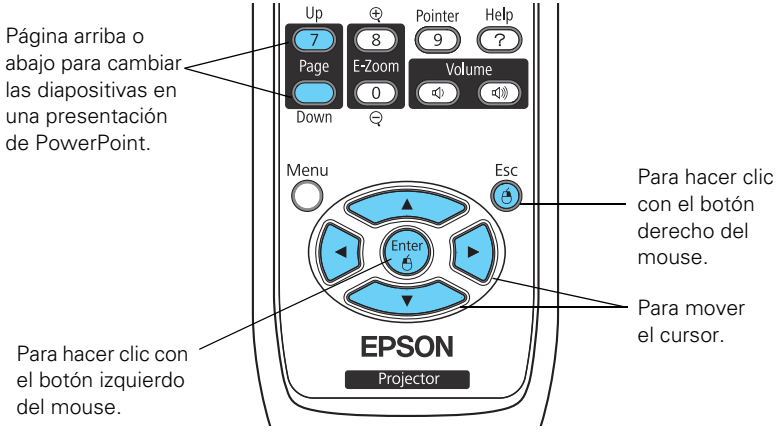
nota
Cuando elige una imagen para el patrón del usuario, ésta borra cualquier otra imagen anterior.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Patrón y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Patrón de usuario y pulse el botón Enter.
4. Cuando aparezca un mensaje preguntándole si desea usar la imagen actual como el patrón, seleccione Sí y pulse el botón Enter.
5. Pulse el botón Enter nuevamente.
6. Cuando aparezca el mensaje ¿Guardar la imagen como Patrón de usuario?, seleccione Sí y pulse el botón Enter. Guardar la imagen puede tardar unos minutos. No utilice el proyector, el control remoto o la fuente de video mientras se guarda el logotipo.
7. Cuando vea el mensaje indicando que se ha terminado de guardar la imagen, pulse el botón Menu para salir.

Manejo de la computadora con el control remoto

Si conecta una computadora al proyector con un cable USB, como se describe en la página 53, y luego selecciona **Ratón sin cable** como el ajuste USB Type B en el menú Extendida (consulte la página 111), puede usar el control remoto en lugar del mouse de la computadora. Esto le proporcionará más flexibilidad cuando realice presentaciones con diapositivas, puesto que no tendrá que estar al lado de la computadora para pasar de una a otra.

- Use los botones **Page Up** (Página arriba) y **Down** (Página abajo) para desplazarse a través de las diapositivas.



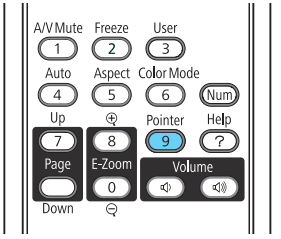
- Utilice los botones para desplazar el cursor por la pantalla.
- Pulse el botón **Enter** una vez para hacer clic con el botón izquierdo del mouse o púlselo dos veces para hacer doble clic. Pulse el botón **Esc** para hacer clic con el botón derecho del mouse.
- Para arrastrar y colocar un objeto, mantenga presionado el botón **Enter**. Luego utilice los botones para arrastrar el objeto. Cuando esté donde desea, suelte el botón **Enter**.

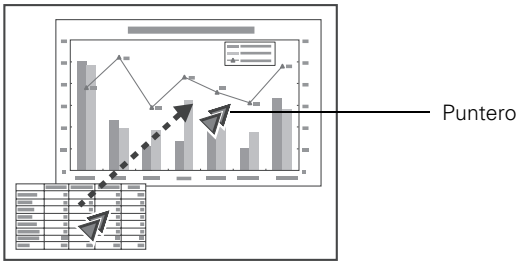
Realce de aspectos de la presentación

Puede mostrar un puntero para destacar la información importante de la pantalla. Si desea personalizar el puntero, puede elegir entre tres formas distintas.

Uso del puntero

1. Para activar el puntero, pulse el botón Pointer (Puntero) del control remoto. Aparece un puntero en la pantalla.





   Si prefiere utilizar otro tipo de puntero, consulte las instrucciones de la siguiente sección.

2. Utilice los botones del control remoto para controlar la posición del puntero en la pantalla.
3. Cuando termine de utilizar el puntero, pulse el botón Pointer o Esc para que desaparezca de la pantalla.

Personalización del puntero

Puede cambiar la apariencia del puntero eligiendo entre tres formas distintas.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter. Seleccione Forma del puntero y pulse el botón Enter. Puede seleccionar una de las formas del puntero que se muestran a la izquierda.
2. Seleccione la forma que desea utilizar y pulse el botón Enter.
3. Pulse el botón Menu para salir del sistema de menús.

Realización de una presentación con diapositivas

Puede usar la función Slideshow (Presentación con diapositivas) de su proyector cuando conecta un dispositivo USB que contenga archivos de imágenes con extensión de nombre de archivo .JPG (esta función no está disponible para el proyector PowerLite 84+). Esto le permite mostrar imágenes individuales de manera rápida y sencilla, o comenzar una presentación con diapositivas de todas las imágenes en una carpeta. Puede controlar su presentación con diapositivas con el control remoto del proyector.

Para una presentación de PowerPoint instantánea, convierta sus diapositivas de PowerPoint a archivos .JPG individuales (guarde como *.jpg) y almacénelos en una carpeta. Copie esa carpeta a una unidad de memoria flash USB (unidad de memoria) u otro dispositivo USB. Luego, conecte el dispositivo al proyector y comience su presentación.

Puede cambiar la pantalla del dispositivo que muestra la presentación con diapositivas a otra fuente con el botón Source Search (Buscar fuente) o uno de los botones de fuente específicos del control remoto. Para regresar a la fuente de la presentación con diapositivas, pulse el botón Source Search y seleccione USB, o simplemente pulse el botón USB.

Inicio de una presentación con diapositivas

1. Conecte un dispositivo USB al puerto USB TypeA (plano) (consulte la página 60).
2. Si está conectado a otra fuente de imagen, pulse el botón USB del control remoto para ir al programa de presentación con diapositivas.

nota

Puede proyectar archivos .JPG en resoluciones de hasta 4608 × 3072.

Si un archivo .JPG está muy comprimido, es posible que su proyector no sea capaz de mostrarlo correctamente. El proyector no puede mostrar archivos .JPG progresivos o CMYK.

No puede proyectar archivos de películas con la función Slideshow.

Es posible que su proyector no pueda mostrar archivos desde una unidad de almacenamiento USB que utiliza funciones de seguridad.

Si no está conectado a otra fuente de imagen, el programa de presentación con diapositivas aparece automáticamente.

Si es necesario, pulse los botones de flecha del control remoto y seleccione el dispositivo desde el que desea realizar la presentación y pulse el botón Enter.

3. Si necesita seleccionar una subcarpeta en el dispositivo, pulse los botones de flecha para resaltar la carpeta y pulse el botón Enter.
4. Para mostrar una imagen individual, pulse los botones de flecha para resaltarla y pulse el botón Enter. Para mostrar archivos de imágenes adicionales, pulse el botón de flecha ◀ (izquierda) o ▶ (derecha).
5. Para mostrar una presentación con diapositivas de todas las imágenes en la carpeta actual, use los botones de flecha para seleccionar la opción Ver presen. en la parte inferior de la pantalla Slideshow y pulse el botón Enter. Las imágenes se muestran de manera secuencial sólo una vez. Al final, se ve la pantalla de la carpeta nuevamente.

nota

Para girar la imagen que se muestra, pulse el botón ▲ (arriba) o ▼ (abajo) del control remoto hasta que se muestre correctamente.

nota

Para mostrar una presentación con diapositivas desde una carpeta que no está abierta, resalte la carpeta y pulse el botón Esc *del control remoto. Luego, seleccione* Ver presen. *desde el menú que aparece y pulse el botón* Enter.

Para comenzar una presentación con diapositivas desde una imagen en particular, use los botones de flecha para resaltar tal imagen, pulse el botón Enter *y luego pulse el botón* Enter *nuevamente.*

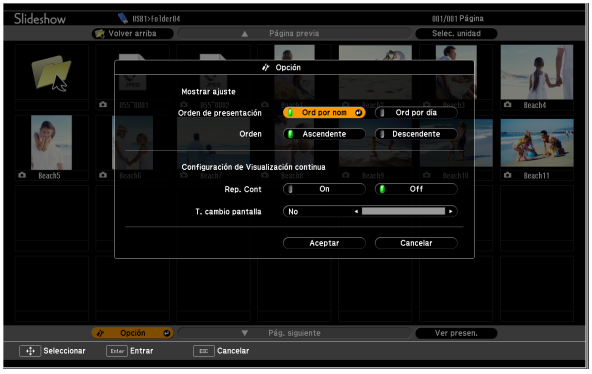
Seleccione lo siguiente según sea necesario para controlar la pantalla o la presentación con diapositivas:

- Para subir un nivel de carpeta, resalte Volver arriba en la parte superior de la pantalla Slideshow y pulse el botón Enter.
- Para seleccionar un dispositivo diferente, resalte Selec. unidad en la esquina superior derecha de la pantalla, pulse el botón Enter y seleccione el dispositivo.
- Si todas las imágenes en una carpeta no caben en la pantalla Slideshow, seleccione Pág. siguiente en la parte inferior de la pantalla y pulse el botón Enter para mostrar la siguiente pantalla llena de imágenes. Seleccione Página previa en la parte superior de la pantalla para seleccionar la pantalla anterior.
- Para salir de la presentación con diapositivas, pulse el botón Esc, seleccione Salir y pulse el botón Enter.

Selección de opciones de visualización de una presentación con diapositivas

Para seleccionar las opciones de la presentación con diapositivas para las imágenes en la carpeta actual, siga estos pasos:

1. Seleccione Opción en la esquina inferior izquierda de la pantalla Slideshow y pulse el botón Enter. Verá esta pantalla:



2. Seleccione las opciones que desee usar y pulse el botón Enter.

Opción	Ajustes disponibles
Orden de presentación	Ord por nom muestra archivos en orden por nombre Ord por día muestra archivos en orden por fecha
Orden	Ascendente ordena los archivos desde el primero al último Descendente ordena los archivos desde el último al primero
Rep. Cont (Reproducción continua)	On (Activado) muestra una presentación con diapositivas continuamente Off (Desactivado) muestra una presentación con diapositivas sólo una vez
T. cambio pantalla (Tiempo de cambio de pantalla)	No no cambia automáticamente la forma en que se cambia el archivo 1 seg. a 60 seg. muestra los archivos por el tiempo seleccionado y los cambia automáticamente

3. Cuando haya terminado, seleccione Aceptar en la parte inferior de la pantalla y pulse el botón Enter. (Seleccione Cancelar y pulse el botón Enter para cancelar sus cambios).

3 *Conexión a computadoras, dispositivos USB y otros equipos*

Este capítulo le indica cómo conectar el proyector a una computadora portátil o de escritorio, un equipo de video (tal como un VCR, un reproductor de DVD o una videocámara) y/o un micrófono. Con el proyector PowerLite 85+/824+/825+/826W+, también puede conectar el proyector a un dispositivo de almacenamiento USB, una cámara digital o una cámara de documentos. Con el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+, también puede conectar el proyector a altavoces externos.

Siga las instrucciones de este capítulo sobre cómo:

- Conectar el proyector a una computadora
- Conectar el proyector a un equipo de video
- Conectar el proyector a una cámara de documentos, una cámara digital u otro dispositivo
- Reproducir sonido a través del proyector

Conexión a una computadora

Puede conectar el proyector a cualquier computadora que tenga un puerto de salida VGA estándar (monitor), lo que incluye los modelos de escritorio, las computadoras portátiles, los sistemas de MacBook®, PowerBook® e iBook® y los dispositivos de mano.

También puede conectar el proyector al puerto USB de una computadora con el sistema operativo Windows® o Macintosh®.

- Para conectar el proyector al puerto VGA de su computadora, consulte las siguientes instrucciones.
- Para conectar el proyector a través del puerto USB de la computadora, consulte la página 51.
- Para controlar la presentación con el control remoto como "mouse inalámbrico," consulte la página 53.

nota

No intente forzar un conector para ajustarlo a un puerto que tenga una forma o una cantidad de clavijas diferente. Puede dañar el puerto o el conector.

Las ilustraciones en este capítulo muestran el proyector PowerLite 85+/825+/826W+. Si está utilizando el proyector PowerLite 84+/824+, las interfaces son un poco diferentes, pero los procedimientos son los mismos.

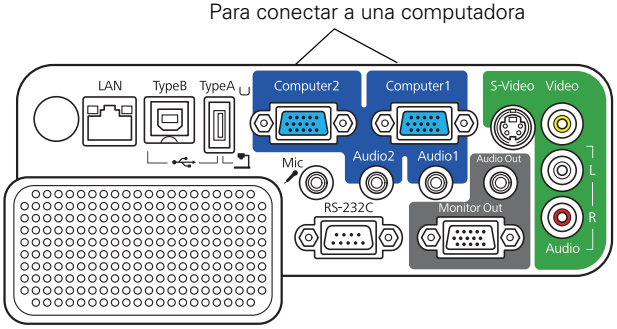
Conexión al puerto VGA

Puede conectar el proyector a su computadora mediante el cable VGA para computadora que se proporcionó con el proyector (el puerto del monitor de la computadora debe ser un mini puerto D-sub de 15 clavijas).

1. Conecte un extremo del cable VGA para computadora al puerto azul Computer1 o Computer2 del proyector y conecte el otro extremo al puerto de monitor de la computadora.

nota

Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada en el menú Señal esté configurado como Automático o RGB (consulte la página 100).



2. Puede conectar un cable de audio con mini conexión estéreo (no incluido) para reproducir el sonido a través del proyector (consulte la página 61), o puede conectar el cable USB para utilizar el control remoto como mouse (consulte la página 61).
3. Cuando haya terminado de realizar todas las conexiones, consulte la página 24 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del panel de control del proyector.

Conexión al puerto USB

Puede conectar una computadora con sistema operativo Windows 7, Windows Vista®, Windows XP, Windows 2000 (SP4) o Macintosh (con Mac OS® X 10.5.1-10.6) al puerto USB TypeB (cuadrado) y proyectar la pantalla de su computadora.

La primera vez que conecte la computadora al puerto USB del proyector, se instalará el software del proyector en su computadora.

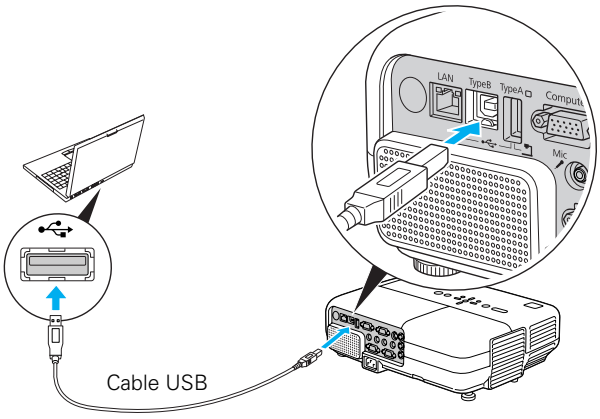
1. Siga las instrucciones que empiezan en la página 24 para encender el proyector y ajustar la imagen.
2. Compruebe que el ajuste USB Type B en el menú Extendida del proyector esté configurado en USB Display (consulte la página 111).
3. Encienda la computadora.
4. Localice el cable USB que se proporcionó con el proyector.

nota

La función USB Display no está disponible para computadoras con sistemas operativos Windows 98 o Windows Me. Para usar esta función, debe instalar el software del proyector en la computadora. Es posible que necesite tener derechos de administrador.

Cuando termine de proyectar a través de una conexión USB en Mac OS X, haga clic en el icono Pantalla en el dock, seleccione Desconectar (no Salir) y luego retire el cable USB. Con Windows, puede retirar el cable USB (no necesita usar la función Quitar hardware con seguridad.

5. Conecte el extremo cuadrado del cable al puerto USB TypeB (cuadrado) del proyector.



6. Conecte el extremo plano del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora portátil o de escritorio.
7. Realice una de las siguientes acciones:

   Windows: aparecen mensajes en la pantalla a medida que se reconozca el proyector y comienza la instalación del software. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de la computadora para instalar el software Epson USB Display. Si ve un mensaje que indica que el controlador del proyector Epson no ha superado la prueba del logotipo de Windows, haga clic en Continuar. Solamente tendrá que instalar el software la primera vez que conecta el proyector.

   Mac OS X: haga doble clic en el icono USB Display Installer que aparece en la pantalla de la computadora (si el icono no aparece automáticamente, haga doble clic en EPSON_PJ_UD y luego haga clic en USB Display Installer). Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de la computadora para instalar el software Epson USB Display. Solamente tendrá que instalar el software la primera vez que conecta el proyector.
8. Después de instalar el software, pulse el botón USB del control remoto. La frase USB Display aparece brevemente en el extremo superior derecho de la imagen y se proyecta las imágenes del escritorio de su computadora.

nota

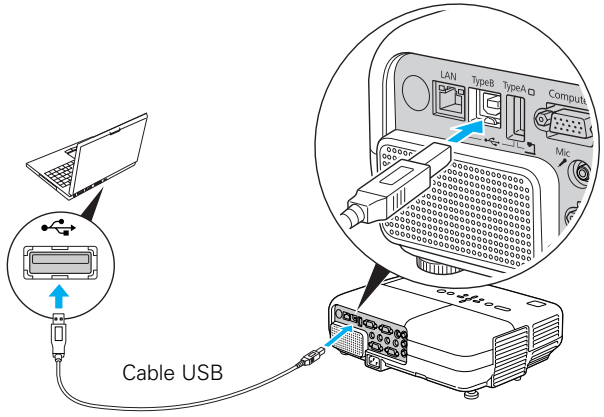
La próxima vez que se conecte a través de USB, no tendrá que esperar la instalación del software.

Conexión del cable USB para controlar el mouse desde el control remoto

Si se ha conectado el proyector a una computadora como se describe en este capítulo mediante el puerto Computer1 o Computer2, puede usar el control remoto del proyector como mouse inalámbrico. Esto le permite controlar la computadora y desplazarse por las presentaciones con diapositivas, como PowerPoint®, desde hasta 6 metros de distancia (consulte la página 43 para obtener más información).

La función de mouse inalámbrico es compatible con sistemas que tienen un puerto USB y estén ejecutando los sistemas operativos Windows o Mac OS.

1. Configure el ajuste USB Type B en el menú Extendida del proyector en Ratón sin cable (consulte la página 111).
2. Localice el cable USB que se proporcionó con el proyector.
3. Conecte el extremo cuadrado del cable al puerto USB TypeB ⇐ (cuadrado) del proyector.



4. Conecte el extremo plano del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora portátil o de escritorio.

nota

Si utiliza una computadora con Mac OS X y aparece la ventana Asistente Configuración Teclado, haga clic en Continuar *y luego cierre la siguiente pantalla.*

5. Pulse el botón Computer (Computadora) del control remoto para seleccionar la computadora como la fuente de imagen. (La función de mouse inalámbrico no funciona cuando se han seleccionado otras fuentes).
6. Si es necesario, configure la computadora para trabajar con un mouse USB. Consulte el manual de su computadora para obtener más información.

Conexión de un monitor externo

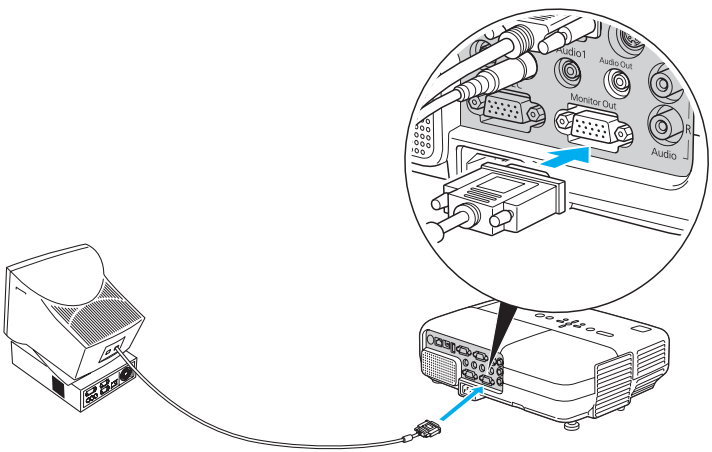
Si desea ver su presentación en la pantalla de proyección y también de cerca, puede conectar un monitor externo al proyector (solamente con el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+).

Esto le permite ver imágenes en el monitor de su computadora mientras el proyector está en el modo de espera (conectado pero no activado). También puede revisar la presentación o intercambiar entre fuentes de imágenes incluso si ha pulsado el botón A/V Mute del control remoto para desactivar la proyección en pantalla.

nota

Para utilizar un monitor externo, su computadora debe estar conectada al puerto Computer1. Además, no puede utilizar un monitor externo si está utilizando una señal de video componente.

Conecte el cable del monitor al puerto Monitor Out (Salida del monitor) del proyector, como se muestra a continuación.

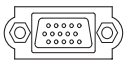


Conexión al equipo de video

Puede conectar varias fuentes de video al proyector al mismo tiempo. Antes de comenzar, compruebe que haya conexiones de salida de video disponibles en el equipo de video:

Conector RCA
(video compuesto)

Conector
S-Video



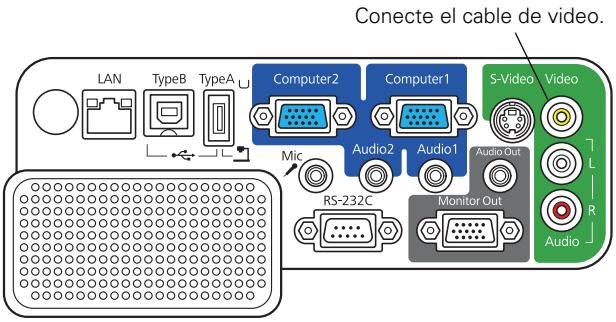
Conector VGA
(Video RGB)

- Si su reproductor de video dispone de un conector de salida de video de tipo RCA amarillo, consulte la sección "Conexión de una fuente de video compuesto" en la página 56.
- Si su reproductor de video dispone de un conector S-Video, consulte la sección "Conexión de una fuente S-Video" en la página 57.
- Si su reproductor de video dispone de un puerto de video componente (tres conectores denominados Y/Cb/Cr o Y/Pb/Pr), consulte la sección "Conexión de una fuente de video componente" en la página 58.
- Si su reproductor de video dispone de un puerto de video RGB (ya sea un conector único para un cable de monitor de tipo VGA o tres conectores denominados R/G/B), consulte la sección "Conexión de una fuente de video RGB" en la página 59.

Después de conectar los cables de video, puede conectar un cable de audio para reproducir sonidos a través del proyector; consulte la página 61.

Conexión de una fuente de video compuesto

1. Localice un cable de video de tipo RCA (normalmente se suministra uno con el equipo de video, si no, puede adquirirlo en una tienda de electrónica).
2. Conecte el cable al conector de salida de video amarillo de su reproductor y al conector amarillo Video del proyector:

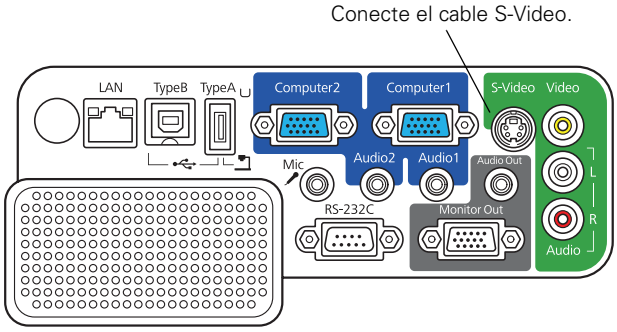


3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 61 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 24 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del panel de control del proyector.

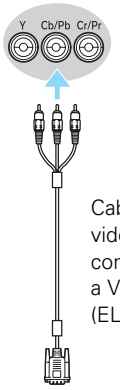
Conexión de una fuente S-Video

1. Localice un cable S-Video (normalmente se suministra uno con el equipo de video, si no, puede adquirirlo en un distribuidor de productos Epson autorizado).
2. Conecte el cable al conector S-Video del reproductor y al conector S-Video del proyector:



3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 61 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 24 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

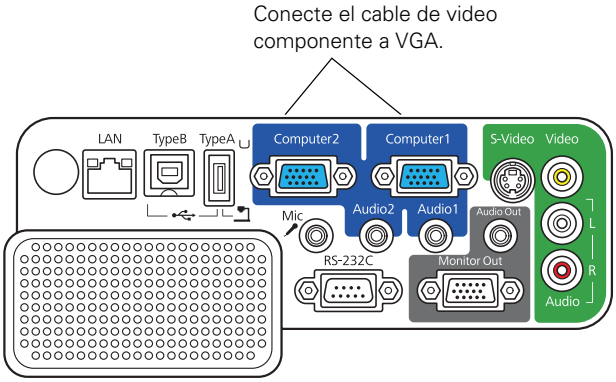
   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del panel de control del proyector.



Conexión de una fuente de video componente

Necesitará un cable de video componente a VGA o un cable de video componente y un adaptador para esta conexión. Puede conseguir el cable de video componente a VGA (ELPKC19) en un distribuidor de productos Epson autorizado; consulte la página 15 para obtener más información.

1. Conecte el extremo VGA del cable al conector azul **Computer1** o **Computer2** del proyector.



2. Inserte los tres extremos de componente del cable de video componente a VGA en los puertos de salida codificados con colores de la fuente de video, normalmente denominados **Y, Pb, Pr** o **Y, Cb, Cr**.
3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 61 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 24 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

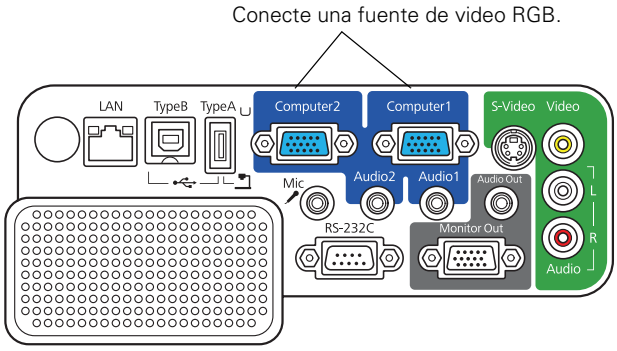
   Una vez que el proyector esté encendido, pulse el botón **Source Search** (Buscar fuente) del control remoto o del panel de control del proyector y seleccione **Ordenador1** o **Ordenador2** como la fuente de imagen.

nota

Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada en el menú Señal esté configurado como Automático o Componente (consulte la página 100).

Conexión de una fuente de video RGB

1. Localice el cable VGA para computadora que se proporcionó con el proyector.
2. Conecte el cable al puerto de video del reproductor y al puerto Computer1 o Computer 2 del proyector.



3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 61 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 24 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que el proyector esté encendido, pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del panel de control del proyector y seleccione Ordenador1 o Ordenador2 como la fuente de imagen.

nota

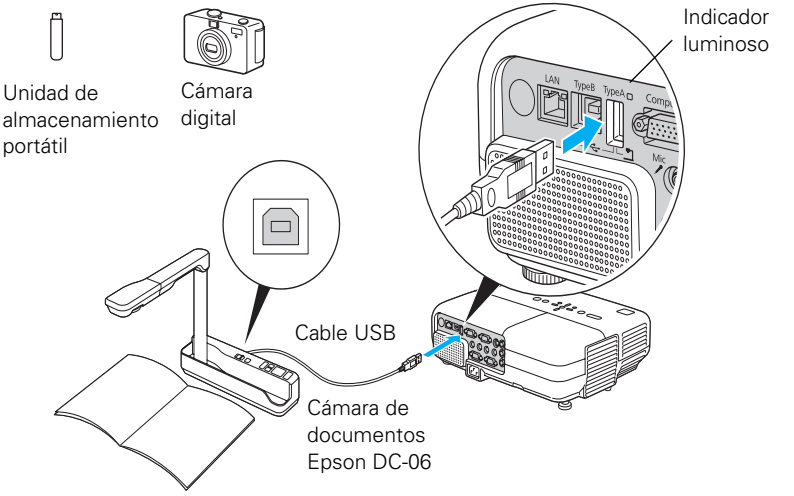
Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada en el menú Señal esté configurado como Automático o RGB (consulte la página 100).

Conexión a una cámara digital, una cámara de documentos u otro dispositivo

Puede conectar una cámara digital, una cámara de documentos, una unidad de memoria flash USB (unidad de almacenamiento portátil) u otro dispositivo (solamente el PowerLite 85+/824+/825+/826W+). Use el cable USB especificado para su dispositivo.

Puede usar la función para realizar presentaciones con diapositivas del proyector (consulte la página 45 para obtener detalles) para proyectar imágenes JPEG.

1. Conecte el extremo plano del cable USB al puerto USB TypeA ⇐ del proyector, como se muestra. Puede conectar una unidad de almacenamiento portátil directamente al puerto USB TypeA ⇐.



2. Conecte el otro extremo del cable a su cámara digital, cámara de documentos u otro dispositivo.

   El indicador luminoso se enciende de color naranja cuando un dispositivo USB está conectado.

nota

Utilice un cable de menos de 3 metros de largo y conecte la cámara directamente al proyector. Puede que el proyector no funcione correctamente si utiliza un cable más largo o si conecta su cámara a un concentrador USB.

Si conecta una unidad de disco duro USB, asegúrese de usar el adaptador de CA para alimentar la unidad.

Las unidades de almacenamiento USB deben tener el formato FAT 16/32 y las imágenes deben tener la extensión .jpg y no pueden exceder 4608 × 3072.

3. Pulse el botón USB del control remoto o el botón Source Search (Buscar fuente) del panel de control del proyector.

   Si conectó una cámara digital o un dispositivo de almacenamiento USB, puede usar los botones y el botón Enter del control remoto para desplazarse por sus imágenes.

4. Cuando termine la proyección desde el dispositivo USB, desactívelo si es necesario, luego desconecte el cable USB.

Reproducción de sonido por el proyector

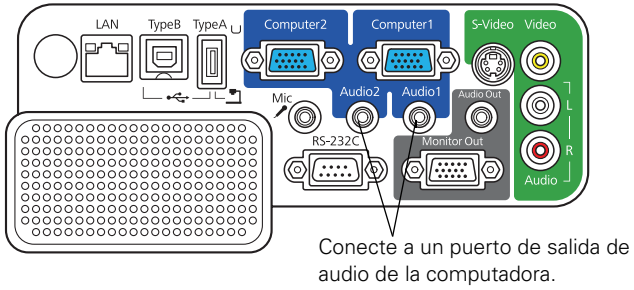
Puede reproducir sonidos a través del sistema de altavoces del proyector. Con el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+, puede conectar un sistema de altavoces externos. También puede conectar un micrófono y reproducir el sonido a través del proyector.

Puede usar los botones Volume (Volumen) o del proyector o del control remoto para ajustar el volumen.

Reproducción del audio de la computadora

Para la mayoría de las computadoras portátiles y de escritorio, use un cable con mini conexión estéreo de 3,5 mm, el cual puede adquirir en una tienda de informática o de electrónica.

1. Conecte un extremo del cable al conector Audio1 o Audio2 del proyector.



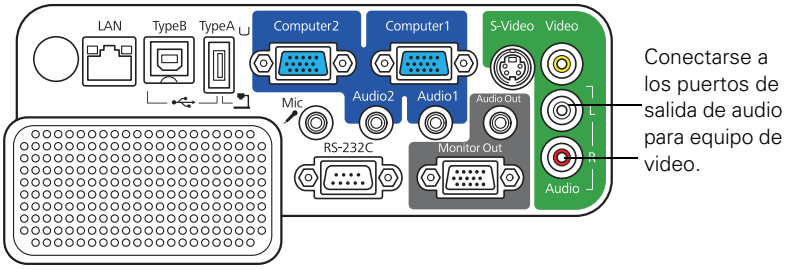
2. Conecte el otro extremo al conector para auriculares o al de salida de audio de la computadora portátil, o al altavoz o puerto de salida de audio de la computadora de escritorio.

Reproducción de sonido del equipo de video

Para equipos de video, use un cable de audio de tipo RCA, el cual puede adquirir en una tienda de electrónica.

nota
Si está utilizando el cable de video componente a VGA, tendrá que conectar un adaptador de audio al conector Audio1 o Audio2.

1. Conecte los conectores rojo y blanco de un extremo del cable de audio a los conectores L y R Audio del proyector.

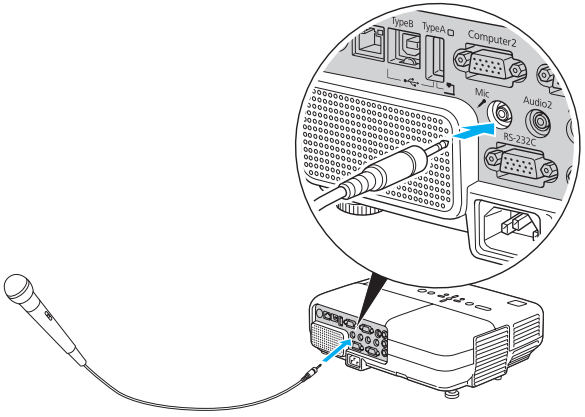


2. Conecte los conectores rojo y blanco del otro extremo a los puertos de salida de audio correspondientes codificados con colores de la fuente de video.

Conexión de un micrófono

Puede conectar un micrófono dinámico o condensador al puerto Mic del proyector utilizando un cable con mini conexión estéreo de 3,5 mm como se muestra a continuación.

nota
Si está utilizando un micrófono condensador, debe configurar el ajuste Alimentación Microf. en el menú Extendida en On (Activado). Consulte la página 109 para obtener más información.



Utilice la opción Volumen entrada micr. en el menú Ajustes para ajustar el volumen. Consulte la página 102 para obtener información.

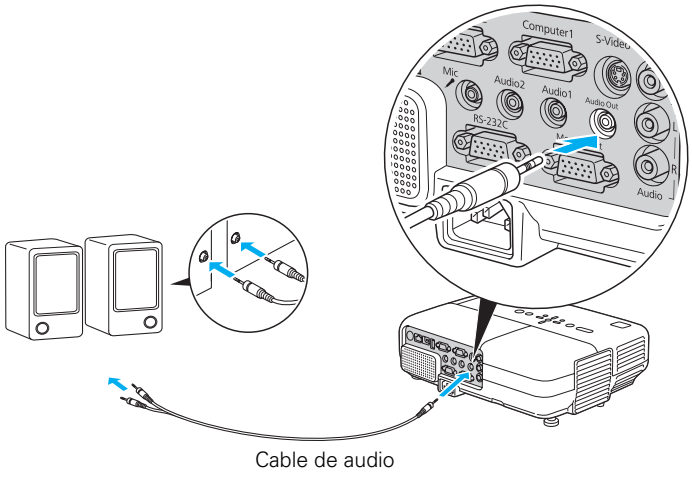
Conexión de altavoces externos

Puede reproducir el sonido del proyector a los altavoces externos con un amplificador integrado (solamente el proyector PowerLIte 84+/85+/825+/826W+).

1. Localice el cable adecuado para conectar los altavoces.

   Dependiendo de los altavoces, quizá pueda utilizar un cable de audio estándar con un conector con mini conexión estéreo en un extremo y conexiones de clavija en el otro. En el caso de algunos altavoces, es posible que necesite un cable o adaptador especial.

2. Conecte un extremo de la mini conexión estéreo del cable de audio al puerto Audio Out (Salida de audio) del proyector.



3. Conecte el otro extremo del cable a los altavoces.

El sistema de altavoces interno del proyector se deshabilita cuando se reproduce el sonido por medio de altavoces externos.

4 Uso del proyector en una red

Si está utilizando el proyector PowerLite 85+/825+/826W+, puede usar el software Quick Wireless Connection o EasyMP Network Projection para proyectar imágenes que se muestran en la pantalla de la computadora (lo que incluye texto, gráficos y video) directamente a la audiencia. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener información sobre sus funciones y uso.

Con el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+, puede usar EasyMP Monitor (sólo disponible para Windows) para monitorear y controlar su proyector a través de una red. Para más información sobre cómo instalar y utilizar EasyMP Monitor, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Monitor*.

En este capítulo encontrará instrucciones sobre cómo:

- Conectar el proyector a una LAN con cables
- Instalar el módulo LAN inalámbrico opcional
- Usar el software Quick Wireless Connection
- Configurar los ajustes del proyector y la red
- Usar las opciones de seguridad inalámbricas
- Retirar el módulo LAN inalámbrico opcional
- Enviar avisos por correo electrónico y controlar el proyector
- Usar un navegador para controlar el proyector

Para la conexión inalámbrica, asegúrese de tener instalado el Módulo 802.11a/b/g inalámbrico opcional, tal como se describe en la página 69. Luego siga los pasos de este capítulo para usar el software Quick Wireless Connection (solamente en Windows) o para configurar el proyector y la red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones sobre la instalación del software EasyMP Netowrk Projection. La *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* también contiene instrucciones sobre cómo usar el software para proyectar a través de la red.

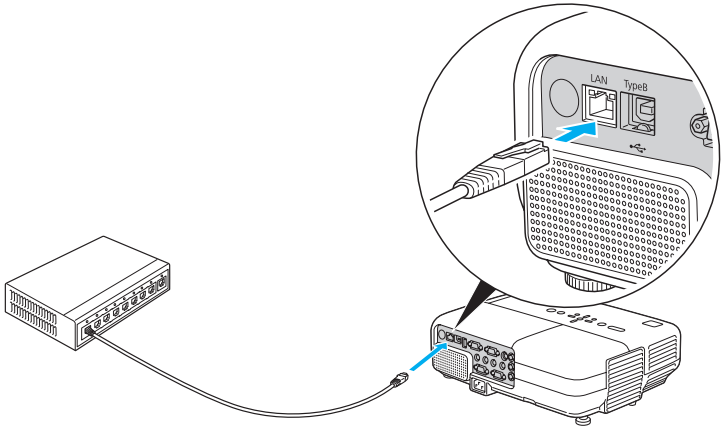
Conexión a una red con cables

Con un cable Ethernet cable categoría 5 blindado, puede conectar el proyector a su red y configurarlo con una dirección IP.

nota

Esta ilustración muestra el proyector PowerLite 84+. Si está utilizando el proyector PowerLite 85+/825+/826W+, las interfaces son un poco diferentes, pero los procedimientos son los mismos.

1. Conecte el proyector a su red con un cable de red 100BaseTx o 10BaseT (disponible en tiendas). Conecte el cable al puerto LAN del proyector como se muestra a continuación.

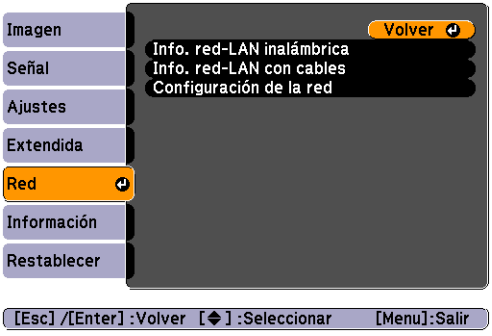


Cable de red

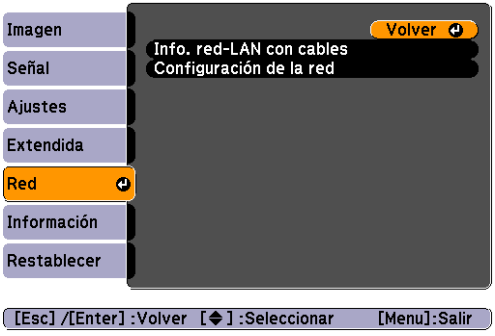
2. Conecte el otro extremo a su concentrador o enrutador Ethernet.
3. Apunte el control remoto al proyector y pulse el botón de encendido ⏻.

4. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.

PowerLite 85+/825+/826W+



PowerLite 84+



5. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
6. Seleccione el menú LAN cables y pulse el botón Enter.

7. Seleccione Ajustes IP y pulse el botón Enter. Aparecerá una pantalla como esta:

8. Realice una de las acciones siguientes:

   - Si su red asigna las direcciones automáticamente, configure el ajuste DHCP en On (Activado).
   - Si su red no designa las direcciones automáticamente, desactive el ajuste DHCP e introduzca la Dirección IP, la Máscara de subred y la Dir. pta enlace (Dirección de la puerta de enlace) del proyector, según sea necesario.

     Para ingresar números, use los botones del control remoto para seleccionar el número que desee introducir, luego pulse el botón Enter. Cuando haya terminado de introducir la dirección en el menú de la red, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.

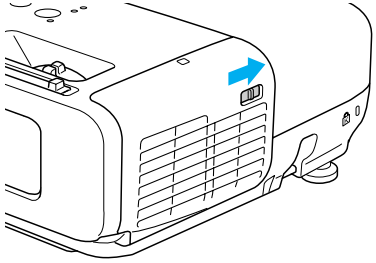
9. Pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
10. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de espera, configure el ajuste Mostrar dir. IP en Off (Desactivado). Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
11. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

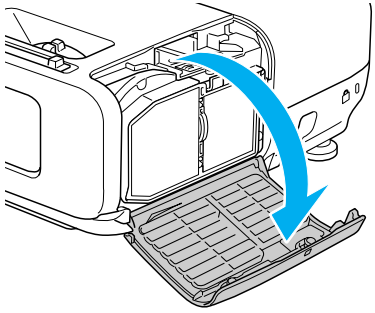
Pulse el botón Menu para salir del sistema de menús.

Instalación del Módulo 802.11a/b/g inalámbrico opcional

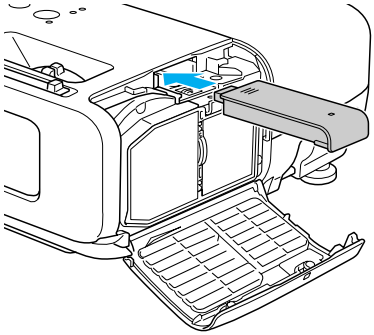
Asegúrese de tener el Módulo 802.11a/b/g inalámbrico opcional (solamente para el proyector PowerLite 85+/825+/826W+). Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación antes de instalar el módulo.

1. Para abrir la cubierta del filtro de aire, deslice el conmutador y tire de la cubierta hacia abajo.

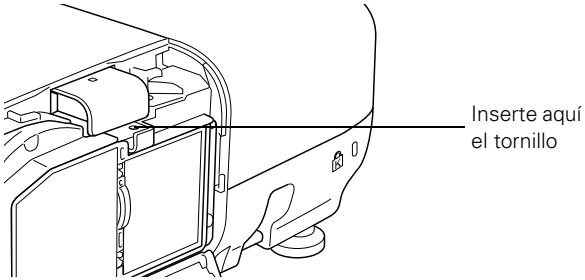




2. Inserte el Módulo 802.11a/b/g inalámbrico como se muestra a continuación.



3. Fije el módulo con el tornillo que se incluye con él.



4. Cierre la cubierta del filtro de aire.

Si tiene la llave USB opcional, puede usar el software Quick Wireless Connection como se describe en la siguiente sección. O bien, puede configurar su conexión manualmente como se describe en la página 72.

Uso del software Quick Wireless Connection

Con la llave USB opcional, puede conectar rápidamente el proyector a una computadora con Windows de forma inalámbrica sin necesidad de realizar configuraciones (solamente con el PowerLite 85+/825+/826W+).

Primero, asegúrese de tener instalado el módulo inalámbrico como se describe en la página 69 y compruebe que el proyector esté encendido.

1. Conecte la llave USB al puerto USB TypeA ⇐ (plano) del proyector.
2. Cuando vea un mensaje que indique que la actualización de la información de red ha finalizado, retire la llave USB.
3. Conecte la llave USB a un puerto USB de la computadora o equipo portátil.

   En Windows Vista, si ve la ventana Reproducción automática, seleccione Ejecutar LaunchQW.exe. Cuando vea la pantalla Control de cuentas de usuario, haga clic en Permitir.
4. Siga las instrucciones en pantalla para instalar el driver Quick Wireless Connection.

   Si ve un mensaje de Windows Firewall, haga clic en Sí para desactivar el cortafuegos.

   Luego de unos minutos, la imagen de la computadora se mostrará a través del proyector. Si esto no ocurre, reinicie la computadora.
5. Cuando termine la presentación, extraiga la llave USB. Es posible que necesite reiniciar la computadora para reactivar la interface inalámbrica.

nota

No intente grabar información en la llave USB ni usarla como una unidad de memoria flash.

nota

El software Quick Wireless Connection desactivará cualquier otra sesión inalámbrica y programa de adaptadores. Asegúrese de dejar la llave USB en la computadora durante toda la sesión de Quick Wireless Connection.

Configuración de ajustes básicos

Puede darle un nombre único al proyector, crear una contraseña para el proyector o para controlar el proyector en Internet.

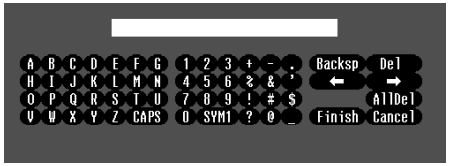
1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Básica y pulse el botón Enter. Verá una pantalla como la siguiente:

4. Asegúrese de que el proyector tenga un nombre único que le permita identificarlo en la red.

   Si necesita cambiarle el nombre, seleccione Nombre proyector y pulse el botón Enter.

5. Use los botones del control remoto para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para ingresar un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter.

Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.



6. Si desea crear una contraseña para usar PJLink para controlar el proyector, seleccione Contraseña PJLink, pulse el botón Enter e introduzca una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos. Cuando termine, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.
7. Si desea crear una contraseña para el acceso remoto al proyector, seleccione Contraseña Acc. Web, pulse el botón Enter e introduzca una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos. Cuando termine, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.
8. Si desea establecer una palabra clave de seguridad para que sólo las personas que estén en la misma habitación que el proyector puedan tener acceso, seleccione Clave proyector y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter, luego pulse el botón Esc para volver al menú anterior (solamente en el proyector PowerLite 85+/825+/826W+).

   Después, cuando desea conectarse al proyector, éste mostrará en la pantalla un número de cuatro dígitos aleatorios o la palabra "clave". Si está utilizando EasyMP Network Projection, puede ingresar la palabra clave en la computadora para conectarse (consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener detalles).
9. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter de nuevo.

Configuración de la conexión

Puede utilizar EasyMP Network Projection para conectarse al proyector y enviar imágenes de forma inalámbrica de dos maneras: modo Ad Hoc o modo Access Point (solamente en el PowerLite 85+/825+/826W+).

- El **modo Ad Hoc** (modo de computadora a computadora) permite conectar sólo una computadora al proyector a la vez; es fácil de configurar y lo único que necesita es una computadora con una tarjeta de red inalámbrica (802.11g, 802.11b o 802.11a) o adaptador, o una computadora Macintosh con una tarjeta AirPort® o AirPort Extreme. Cuando se conecta con este modo, toda conexión a otras redes inalámbricas se pierde; sólo puede conectarse al proyector.
- El **modo Access Point** (modo infraestructura) permite que varias computadoras accedan al proyector al mismo tiempo y pueden traspasar el control del proyector entre ellas. Para utilizar el modo Access Point, necesitará un punto de acceso inalámbrico (802.11g, 802.11b ó 802.11a) o una estación base AirPort Extreme (o AirPort), y una o más computadoras con tarjetas de red inalámbricas o adaptadores.

Siga las siguientes instrucciones para el modo que desee utilizar.

nota

Asegúrese de que haya instalado el software EasyMP Network Projection como se describe en la Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection.

Para conectar un proyector a través de una red inalámbrica, debe tener Windows 7, Vista, XP o 2000 (SP4). Para usuarios de Mac, debe ser Mac OS X 10.3 a 10.6.

El modo Access Point (modo infraestructura) es necesario para alcanzar velocidades de transferencia de hasta 54MB/seg. en una red 802.11g. El modo Ad Hoc (modo de computadora a computadora) limita las conexiones de red a 11 MB/seg. Esta es una especificación estándar de redes 802.11g.

Utilización del modo Ad Hoc

Para utilizar el modo Ad Hoc (computadora a computadora), ajuste las configuraciones del proyector y la tarjeta inalámbrica o el adaptador como se describe en esta sección.

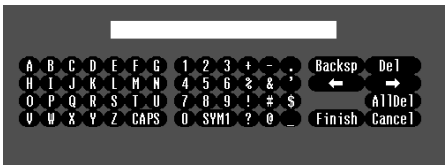
Configuración del proyector

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione LAN inalám. y pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:

4. Seleccione el ajuste Alim. LAN inalámbr. y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
5. Seleccione Modo de conexión y pulse el botón Enter. Seleccione Rápido y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
6. Si su red utiliza 802.11a, seleccione el ajuste Sist. LAN inalám. y pulse el botón Enter. Seleccione 802.11a y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

7. Si su tarjeta de red es compatible con el nombre SSID o ESSID, señale la opción SSID, pulse el botón Enter e introduzca un nombre:

   Pulse los botones para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para introducir un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.

   Tenga en cuenta que el SSID diferencia entre mayúsculas y minúsculas (si ingresa el nombre en mayúsculas en el proyector, deberá escribirlo del mismo modo en la computadora que vaya a conectar al proyector).

8. Si no desea mostrar el SSID en la pantalla de espera, seleccione Visualización SSID y pulse el botón Enter. Seleccione Off (Desactivada) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

9. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de espera, seleccione Mostrar dir. IP y pulse el botón Enter. Seleccione Off (Desactivada) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

10. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

Ya está preparado para configurar la computadora para las proyecciones inalámbricas. Antes de conectar al proyector, tendrá que asegurarse de que las configuraciones de la tarjeta de red de su computadora portátil o de escritorio coinciden con las introducidas para el proyector.

Utilización del modo Access Point

Para usar el modo Access Point (infraestructura), ajuste primero las configuraciones del proyector y del punto de acceso inalámbrico o la estación de base AirPort como se describe en esta sección.

Configuración del proyector

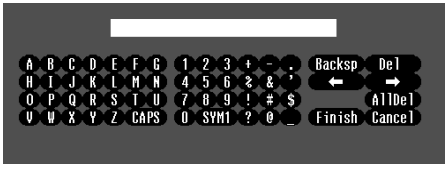
1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione LAN inalám. y pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:

4. Seleccione el ajuste Alim. LAN inalámbr. y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
5. Seleccione Modo de conexión y pulse el botón Enter. Seleccione Avanzado y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
6. Si su red utiliza 802.11a, seleccione el ajuste Sist. LAN inalám. y pulse el botón Enter. Seleccione 802.11a y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

7. Para permitir que la computadora encuentre el proyector en la red, necesitará introducir el nombre SSID de su punto de acceso o el nombre de su red AirPort en el campo SSID. (El nombre de la red AirPort puede ser diferente que el de la estación de base AirPort; seleccione la estación de base en la utilidad AirPort Admin y haga clic en Configure (Configurar) para comprobar el nombre de la red).

   Seleccione SSID, pulse el botón Enter e introduzca un nombre:

   Pulse los botones para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para introducir un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.



nota

Para obtener información específica sobre su red, consulte a su administrador de red.

   Tenga en cuenta que el SSID diferencia entre mayúsculas y minúsculas (si ingresa el nombre en mayúsculas en el proyector, deberá escribirlo del mismo modo en la computadora que vaya a conectar al proyector).

8. Seleccione Ajustes IP y pulse el botón Enter. Si su punto de acceso asigna direcciones IP automáticamente, active el ajuste DHCP. De lo contrario, desactive el ajuste DHCP e ingrese la siguiente información:

   - Dirección IP: ingrese la dirección IP que desea asignar al proyector. Debe tener el mismo formato que otras direcciones de la red. Los últimos 3 dígitos deben ser únicos.
   - Máscara de subred: por ejemplo: 255.255.255.000, pero depende de la configuración de su red.

- Dir. pta enlace: introduzca la dirección IP que asignó al punto de acceso o a la estación de base AirPort cuando los configuró.

  Para ingresar números, use los botones de flecha del control remoto para seleccionar el número en la pantalla, luego pulse el botón Enter. Cuando haya terminado de ingresar los números, seleccione Finish (Finalizar) y luego pulse el botón Enter.

9. Pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
10. Si no desea mostrar el SSID en la pantalla de espera, seleccione Visualización SSID y pulse el botón Enter. Seleccione Off (Desactivada) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
11. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de espera, seleccione Mostrar dir. IP y pulse el botón Enter. Seleccione Off (Desactivada) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
12. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

Ya está preparado para configurar la computadora para las proyecciones inalámbricas. Antes de conectarse al proyector, tendrá que asegurarse de que las configuraciones de la tarjeta o adaptador inalámbrico de su computadora coinciden con las introducidas para el proyector. Si desea habilitar las opciones de seguridad para su red, consulte la página 80 para configurar la opción que utiliza su red en el proyector.

Uso de las opciones de seguridad inalámbricas

nota

Las funciones de seguridad que se pueden utilizar con este proyector varían en función del modo de conexión.

El proyector incluye las opciones de seguridad de encriptación de datos WEP y WPA, las cuales puede habilitar para la proyección de red. (solamente el proyector PowerLite 85+/825+/826W+)

Asegúrese de que los ajustes seleccionados coincidan con los que usa la red; siga las instrucciones de su administrador de red.

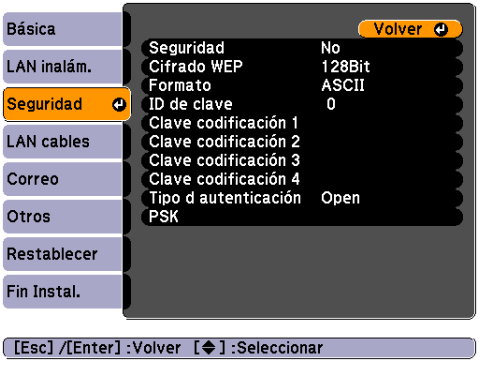
Consulte las siguientes secciones para habilitar las opciones de seguridad de su proyector:

- "Habilitación de la encriptación WEP" a continuación
- "Habilitación de la seguridad WPA" en la página 82

También necesita habilitar los ajustes de seguridad de la Conexión EasyMP Network Projection (consulte la página 83).

Habilitación de la encriptación WEP

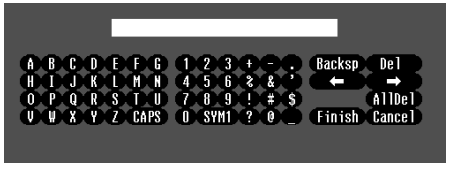
1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Seguridad y pulse el botón Enter. Verá esta pantalla:



4. Pulse el botón Enter para seleccionar Seguridad, seleccione WEP y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

5. Para configurar el ajuste Cifrado WEP, seleccione 128Bit o 64Bit y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
6. Para configurar el Formato, seleccione ASCII para habilitar la entrada hexadecimal o HEX para habilitar la entrada de texto y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
7. Si elige 64Bit para el ajuste Cifrado WEB, seleccione ID de clave y pulse el botón Enter. Seleccione 1, 2, 3 ó 4 y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

   Seleccione la Clave codificación que corresponde al ID de clave que seleccionó, luego pulse el botón Enter. Pulse los botones para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para introducir un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.



8. Pídale a su administrador de red las direcciones para ingresar una clave para su red y siga estas directrices generales:
   - Para la encriptación WEP de 128 bits con entrada hexadecimal, introduzca 26 caracteres, del 0 al 9 y de A a F.
   - Para la encriptación WEP de 64 bits con entrada hexadecimal, introduzca 10 caracteres, del 0 al 9 y de A a F.
   - Para la encriptación WEP de 128 bits con entrada ASCII o de texto, introduzca 13 caracteres alfanuméricos.
   - Para la encriptación WEP de 64 bits con entrada ASCII o de texto, introduzca 5 caracteres alfanuméricos.

nota

El ingreso de texto para la encriptación WEP varía en función de los puntos de acceso; verifique con su administrador de red. Intente ASCII primero. Si esto no funciona, intente Texto2 y después Texto3.

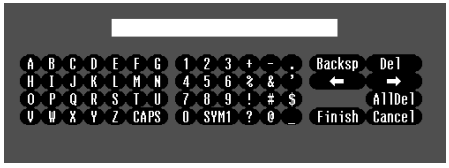
9. Para el ajuste Tipo de autenticación, seleccione Open (Abierto) para la autenticación de sistema abierto o Shared (Compartido) para la autenticación de clave compartida. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
10. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

Habilitación de la seguridad WPA

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Seguridad y pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:

4. Pulse el botón Enter para seleccionar Seguridad, luego seleccione una de las siguientes opciones y pulse el botón Enter.
   - WPA-PSK (TKIP)
   - WPA-PSK (AES)
   - WPA2-PSK (TKIP)
   - WPA2-PSK (AES)
5. Pulse el botón Esc para volver a la pantalla anterior.

6. Seleccione PSK (pre-shared key) y pulse el botón Enter. Pulse los botones para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para introducir un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.



7. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

nota

Si la contraseña excede los 32 caracteres, ingrésela accediendo al proyector desde un navegador Web. Esto permite ingresar hasta 63 caracteres. Consulte la página 89 para obtener más detalles.

Habilitación de la encriptación de datos de EasyMP Network Projection

Cuando utilice el software de EasyMP Network Projection, siga estos pasos para habilitar el encriptación de datos.

1. Haga clic en Configurar opciones en la pantalla principal.
2. Haga clic en la ficha Configuración general.
3. Seleccione el cuadro de verificación Cifrar comunicaciones.
4. Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection*.

Uso del software EasyMP Network Projection

Cuando haya configurado el proyector y la computadora para la proyección de red, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP Network Projection* para obtener instrucciones sobre las siguientes características de EasyMP Network Projection (solamente para el proyector PowerLite 85+/825+/826W+):

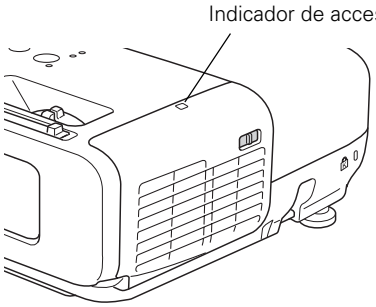
- Inicio de EasyMP Network Projection
- Proyección en la red (contenido por la dirección IP)
- Proyección en múltiples pantallas
- Uso del modo Presentación
- Conexión a un proyector de una subred distinta

Extracción del módulo 802.11a/b/g inalámbrico

Siga estos pasos para extraer el módulo del proyector (solamente el PowerLite 85+/825+/826W+).

1. Si está ejecutando EasyMP Network Projection, haga clic en Desconectar en la barra de control.

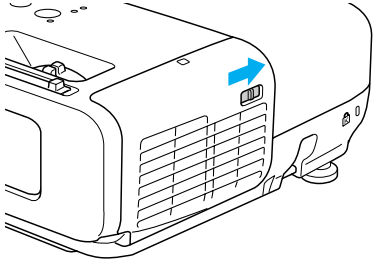
2. Revise el indicador luminoso para comprobar que no esté parpadeando.

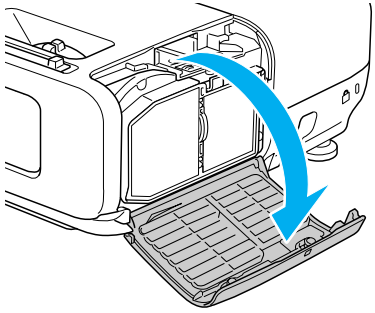


precaución

No extraiga nunca el módulo mientras el indicador luminoso del módulo esté verde o cuando esté realizando proyecciones de forma inalámbrica. Puede dañar el módulo.

3. Apague el proyector y desconéctelo.
4. Para abrir la cubierta del filtro de aire, deslice el conmutador y tire de la cubierta hacia abajo.





5. Desatornille el módulo, luego extráigalo.
6. Cierre la cubierta del filtro de aire.

Uso de avisos por correo electrónico del proyector

Cuando esta función está habilitada, el proyector le envía una alerta por correo electrónico si tiene algún problema.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Correo, luego pulse el botón Enter. Verá una pantalla como la siguiente:

4. Seleccione el ajuste Notificación Mail y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) para recibir avisos por correo electrónico, luego pulse el botón Enter. Pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
5. Seleccione Servidor SMTP y pulse el botón Enter. Introduzca la dirección IP para el servidor SMTP del proyector.

   Para ingresar números, use los botones de flecha del control remoto para seleccionar el número en la pantalla, luego pulse el botón Enter. Cuando haya terminado de ingresar los números, seleccione Finish (Finalizar) y luego pulse el botón Enter.

   Puede ingresar un número del 0 a 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, no puede utilizar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

6. Seleccione Número de puerto y pulse el botón Enter. Ingrese el número de puerto del servidor SMTP, tal como se describe anteriormente. El valor predeterminado es 25. Puede ingresar un valor numérico del 1 a 65535.

7. Seleccione uno de los campos de Config. Dirección y pulse el botón Enter. Seleccione el cuadro de texto Dirección E-Mail, pulse el botón Enter e ingrese la dirección de correo electrónico. Puede registrar hasta tres direcciones y puede ingresar hasta 32 caracteres alfanuméricos para la dirección de correo electrónico.

   Para ingresar la dirección, pulse los botones para seleccionar letras individuales, luego pulse el botón Enter para introducir un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter. Para alternar entre símbolos y mayúsculas, seleccione la opción CAPS (mayúsculas) o SYM (símbolos) y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.

   Después, elija el contenido del mensaje que recibirá cuando ocurra un problema o una advertencia. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

8. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

Cuando se produce el problema o la advertencia seleccionada, se envía un mensaje de correo electrónico a las direcciones especificadas para recibir la notificación. La línea del asunto del correo será Epson Projector (Proyector Epson).

El correo electrónico incluye la siguiente información:

- Línea 1: el nombre del proyector en el que se produjo el problema
- Línea 2: la dirección IP del proyector donde ocurrió el problema
- Línea 3: detalles del problema

nota

Si un proyector desarrolla un problema crítico que provoca que deje de funcionar repentinamente, es posible que no pueda enviar un mensaje.

Si Modo en espera está configurada como Comunic. activ. en el menú Extendida, se puede realizar la monitorización aunque el proyector esté en el modo de espera (cuando está desactivado).

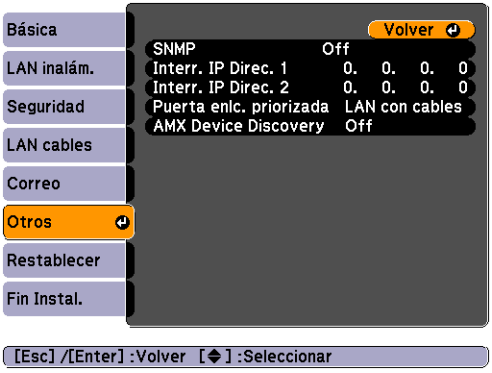
Uso de SNMP para supervisar el proyector

nota

Si es administrador de red, puede usar la opción SNMP para ingresar una dirección IP de trampa. Esto le permitirá recibir alertas de trampa de los proyectores que controla.

Los administradores de red pueden usar SNMP (Protocolo de administración de red simple) para supervisar los proyectores.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
2. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Otros** y pulse el botón **Enter**. Verá una pantalla como la siguiente:



4. Seleccione el ajuste **SNMP** y pulse el botón **Enter**. Seleccione **On** (Activado) y pulse el botón **Enter**. Luego, pulse el botón **Esc** para volver al menú anterior.
5. Ingrese hasta dos direcciones IP para notificar en los campos **Interr. IP Direc. 1** e **Interr. IP Direc. 2**.

   Para ingresar números, use los botones de flecha del control remoto para seleccionar el número en la pantalla, luego pulse el botón **Enter**. Cuando haya terminado de ingresar los números, seleccione **Finish** (Finalizar) y luego pulse el botón **Enter**.

   Puede ingresar un número del 0 a 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, no puede utilizar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

6. Seleccione Puerta enlc. priorizada y pulse el botón Enter. Seleccione LAN con cables o LAN inalámbrica (solamente en el proyector PowerLite 85+/825+/826W+) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
7. Si el entorno de red usa un controlador AMX, seleccione AMX Device Discovery y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) para que el proyector sea detectado por Detección de dispositivos AMX y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.
8. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, pulse el botón Esc. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar los ajustes.

Uso de un navegador para controlar el proyector

Puede utilizar un navegador Web estándar para controlar y manejar el proyector a través de la red.

1. Asegúrese de que el proyector está configurado para la red, como se describe en la página 66. (Debe configurar el Modo en espera en el menú Extendida en Comunic. activ. para controlar el proyector cuando esté en modo de espera). Al usar un navegador para acceder al proyector, no puede conectarse a través de un servidor proxy.
2. Abra el navegador Web e introduzca la dirección IP del proyector que desea controlar en la ventana del navegador.

   Si no está seguro de cuál es la dirección del proyector, encienda el proyector y seleccione Info. red - LAN con cables o Info. red - LAN inalámbrica (sólo en el proyector PowerLite 85+/825+/826W+) desde el menú Red para visualizar la dirección IP del proyector. No introduzca los ceros a la izquierda.

3. Pulse el botón Enter, o bien, si configuró una contraseña de control Web en el menú Red del proyector, introduzca su nombre de usuario y su contraseña, luego pulse el botón Enter.
4. Seleccione una de las opciones del menú enumeradas en la pantalla, luego cambie cualquiera de los ajustes que considere necesario. Estos ajustes corresponden a aquellos encontrados en el sistema de menús del proyector.

   No puede modificar las siguientes configuraciones utilizando un navegador Web:

   - Forma del puntero, Patrón de prueba o Botón de usuario en el menú Ajustes
   - Logotipo del usuario, Modo alta altitud, Tempor tapa objetivo e Idioma en el menú Extendida
   - Restablecer todo y Restablecer h. lámpara en el menú Restablecer

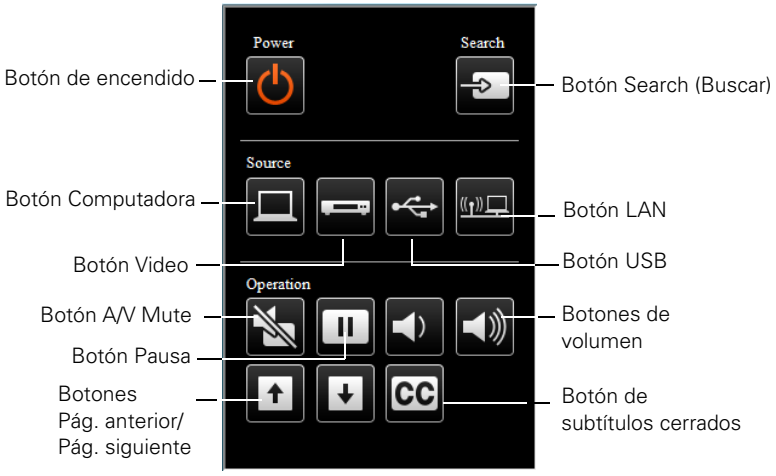
Solamente puede cambiar los siguientes ajustes con un navegador Web:

- Nombre de comunidad SNMP
- Contraseña para EasyMP Monitor

Uso de Web Remote Control

Cuando accede al proyector por medio de su navegador, puede mostrar un "control remoto virtual" en la pantalla de su computadora. Esto le permite cambiar fuentes y realizar muchas de las mismas funciones que puede realizar con el control remoto físico.

Desde el menú Control del proyector, seleccione Web Remote. Verá la siguiente pantalla:



- El botón Power enciende y apaga el proyector.
- El botón Search (Buscar) busca fuentes de señales (consulte la página 27).
- El botón Computadora selecciona una señal de computadora (conectada al puerto Computer1 o Computer2).
- El botón Video selecciona una señal de video (conectada al puerto Video o S-Video).
- El botón LAN selecciona una señal de red o señal inalámbrica (utilizando la unidad inalámbrica opcional). El botón LAN no funciona con el proyector PowerLite 84+/824+.

- El botón USB selecciona mostrar la pantalla de la computadora conectada mediante un cable USB (consulte la página 51) o una señal del equipo conectado al puerto USB TypeA (solamente en el proyector PowerLite 85+/824+/825+/826W+), como una cámara de documentos (consulte la página 60).
- El botón Pausa detiene la imagen (consulte la página 36).
- El botón A/V Mute apaga temporalmente la imagen y el sonido (consulte la página 36).
- Los botones Página anterior/Página siguiente controlan las diapositivas de PowerPoint (requiere un cable USB). Consulte la página 43.
- Los botones Volumen aumentan o disminuyen el volumen del audio.
- El botón CC (Subtítulos cerrados) le permite mostrar los subtítulos para contenido que los proporciona.

5 *Ajuste del proyector*

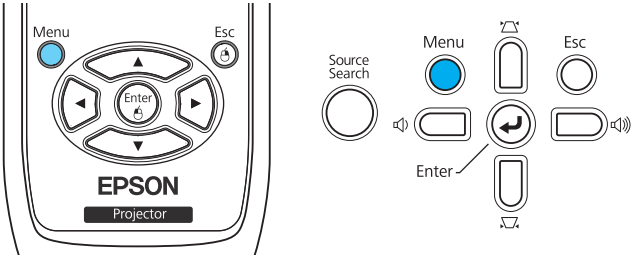
Puede utilizar los menús en pantalla del proyector para ajustar la imagen, el sonido y otras funciones. Este capítulo abarca la siguiente información:

- Uso del sistema de menús
- Ajuste de la imagen
- Ajuste de la configuración de la señal
- Personalización de las funciones del proyector
- Uso de las funciones de seguridad del proyector
- Personalización de la alimentación y operación

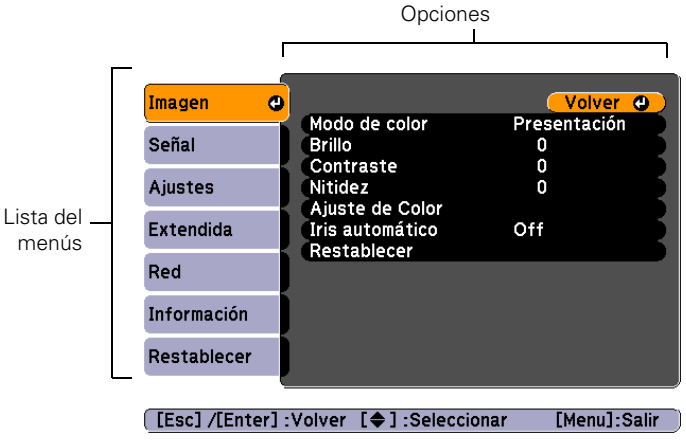
Uso del sistema de menús

Puede utilizar el control remoto o el panel de control del proyector para acceder a los menús y cambiar los ajustes. Haga lo siguiente:

1. Para visualizar la pantalla de los menús, pulse el botón **Menu** del control remoto o del proyector.



Verá un menú parecido a éste:



Los menús se enumeran a la izquierda y las opciones disponibles del menú seleccionado se muestran a la derecha.

2. Utilice los botones del control remoto (o los botones de navegación del proyector) para desplazarse por la lista de menús. Cuando haya resaltado el menú que desee, pulse el botón Enter para seleccionarlo.
3. Luego de que haya seleccionado el menú, utilice los botones para desplazarse por la lista de opciones. (Es posible que algunas opciones aparezcan atenuadas o que no estén disponibles, dependiendo de la fuente que seleccione.) Cuando haya resaltado la opción que desee, pulse el botón Enter para seleccionarlo.
4. Después de seleccionar la opción que desee ajustar, utilice los botones para cambiar la configuración. En algunos casos, puede que sea necesario pulsar el botón Enter para ver una subpantalla para cambiar la configuración.

   - Pulse el botón de flecha izquierda o derecha para ajustar una barra corrediza, luego pulse el botón Enter.
   - Para seleccionar entre dos o más ajustes, use los botones para resaltar el ajuste que desee y luego pulse el botón Enter.
5. Después de cambiar el ajuste, pulse el botón Esc para guardar los cambios y volver al menú anterior (o púlselo varias veces hasta salir del sistema de menús).

   También puede pulsar el botón Menu para salir.

Restablecimiento de ajustes predeterminados

Puede utilizar las opciones Restablecer del sistema de menús para restaurar la configuración predeterminada de fábrica de todos los ajustes que se incluyen en un menú específico o todos los ajustes de todos los menús.

Para restaurar la configuración de un menú específico, seleccione el menú que desee modificar y pulse el botón Enter, luego seleccione Restablecer y pulse el botón Enter. (El siguiente ejemplo muestra cómo restablecer el menú Imagen.)

Para restaurar todos los ajustes del proyector a sus valores predeterminados de fábrica, seleccione el menú Restablecer, resalte Restablecer todo y pulse el botón Enter.

nota

Cuando selecciona Restablecer todo en el menú Restablecer, no se restablecen los ajustes Señal de entrada, Logotipo del usuario, Horas lámpara, Idioma o Botón de usuario. Además, no se restablecen ninguno de los ajustes del menú Red.

Ajuste de la imagen

Puede utilizar el menú Imagen para ajustar la intensidad, la nitidez, el color, el matiz y el contraste.

1. Pulse el botón Menu del proyector o del control remoto, seleccione el menú Imagen y pulse el botón Enter. Verá una pantalla del menú Imagen similar a la que se muestra a continuación.

2. Utilice los botones para seleccionar la opción que desee y ajustarla según sea necesario:

   - Modo de color
     Le permite ajustar rápidamente el color y la intensidad en función del uso. Puede guardar ajustes distintos para cada fuente. Consulte la página 40 para obtener más detalles sobre cada ajuste.

     También puede pulsar el botón Color Mode (Modo de color) del control remoto para cambiar el modo de color.
   - Brillo
     Aclara u oscurece toda la imagen.
   - Contraste
     Ajusta la diferencia entre las zonas luminosas y las oscuras.
   - Saturación de color (sólo para señales de video componente, video compuesto y S-Video)
     Ajusta la profundidad del color de la imagen.

nota

El ajuste Brillo cambia la opacidad de los paneles LCD del proyector. También puede utilizar el ajuste Consumo eléctrico para cambiar el brillo de la lámpara (consulte la página 101).

- Tono (sólo para señales de video componente, video compuesto y S-Video)
  Ajusta el equilibrio de verde a magenta de la imagen (disponible sólo para componentes de video o señales NTSC).
- Nitidez
  Ajusta la nitidez de la imagen.
- Ajuste de Color
  Ajusta los valores del color. Seleccione Temp. Color Abs. para ajustar el valor general entre 5000 y 10000 °K. O bien, seleccione Rojo, Verde, Azul para ajustar los valores de saturación para cada color. (No disponible si sRGB está seleccionado como el ajuste Modo de color).
- Iris automático
  Ajusta automáticamente el brillo según la naturaleza de la imagen. Mejora la intensidad y el detalle de escenas oscuras. (Sólo disponible cuando está seleccionado Dinámico o Teatro como ajuste de Modo de color.)

Ajuste de la configuración de la señal

Aunque el proyector normalmente detecta y optimiza la señal de entrada automáticamente, puede utilizar el menú Señal para realizar ajustes manuales. Además de modificar la posición de la imagen proyectada, puede corregir el rastreo y la sincronización de las imágenes de computadora o variar la relación del ancho a la altura de la imagen para configurar el formato panorámico para imágenes de video.

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Señal y pulse el botón Enter.

nota

Asimismo, puede utilizar el botón Auto del control remoto para restablecer automáticamente los ajustes Tracking, Sync., Resolución y Posición del proyector. Consulte la página 31 para obtener más información.

Verá una pantalla parecida a una de las siguientes. (Los ajustes pueden variar en función de la fuente desde la que esté realizando la proyección).

Imagen de computadora

Video componente

Video compuesto/S-Video

2. Utilice los botones para seleccionar la opción deseada y ajustarla según sea necesario:

   - Ajuste automático
     Deje este ajuste activado para optimizar automáticamente la imagen cuando se seleccione Ordenador como la fuente. Desactívelo si desea guardar los cambios que ha realizado a los ajustes de video.
   - Resolución
     Cuando está configurada en Automático, la resolución (el tamaño) de la imagen de computadora se detecta automáticamente para que se pueda ajustar al área de proyección. Si la imagen no se proyecta correctamente después de ajustar el ajuste de la proporción latitud-altura (consulte la página 38), seleccione Ancho para proyectar utilizando una computadora con pantalla panorámica, o Normal para una computadora con pantalla de 4:3 ó 5:4.
   - Tracking
     Ajuste este valor para eliminar las rayas verticales de las imagen.
   - Sync.
     Ajuste este valor si la imagen aparece borrosa o irregular.
   - Posición
     Si la imagen está ligeramente cortada por uno o más lados, puede que no quede exactamente centrada. Seleccione esta configuración y utilice los botones para centrarla.

consejo

Antes de modificar el ajuste Tracking o Sync., llene la pantalla con una imagen que contenga muchos detalles, como texto negro sobre un fondo blanco.

- Progresivo
  Seleccione On (Activado) para imágenes en movimiento o seleccione Off (Desactivado) para imágenes fijas. Si observa que el video se retrasa durante juegos de alta velocidad, desactive este ajuste.

- Reducción de ruidos
  Suaviza las imágenes desiguales. Es posible que deba experimentar para seleccionar el mejor ajuste para la imagen. Seleccione Off (Desactivado) cuando vea fuentes de imagen de ruido bajo, como un DVD.

- Señal de entrada
  Si no se ven bien los colores con el ajuste Automático, seleccione el ajuste para el tipo de equipo que ha conectado al puerto Computer1 o Computer2:

  RGB: para una conexión a una computadora.

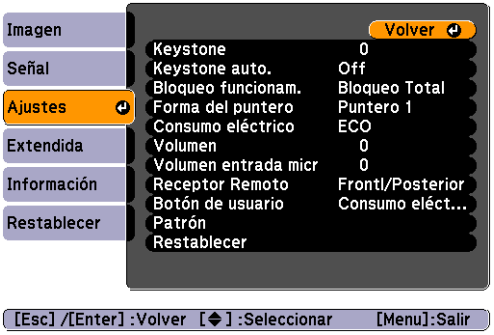
  Componente: para un reproductor de video que reproduzca una señal de video componente.

- Señal de Video
  Deje este ajuste en Automático a menos que utilice un sistema PAL de 60 Hz (en ese caso seleccione PAL60).

- Aspecto
  Elija un ajuste de proporción dimensional que permita que la imagen se ajuste al área de visualización. Consulte la página 38 para obtener detalles.

Personalización de las funciones del proyector

Puede usar el menú Ajustes para bloquear los botones del proyector, ajustar el volumen del audio y personalizar varias otras funciones.



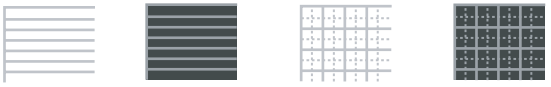
- Keystone
  Le da forma cuadrada a la imagen después de inclinar el proyector hacia arriba. Si nota que hay líneas o bordes que parecen recortados después de ajustar la forma, disminuya el ajuste de la nitidez (consulte la página 97).
- Keystone auto.
  Compensa automáticamente la distorsión trapezoidal que se produce al inclinar el proyector hacia arriba. Esta función solo está disponible cuando el proyector está configurado para la proyección frontal (predeterminada).
- Bloqueo funcionam.
  Permite desactivar los botones del proyector. Consulte la página 108 para obtener más información.
- Forma del puntero
  Le permite elegir entre tres formas distintas del puntero. Consulte la página 44 para obtener más información.
- Consumo eléctrico
  Le permite elegir entre dos niveles de luminosidad. El ajuste ECO reduce el consumo de energía y ruido, y prolonga la vida útil de la lámpara.

nota
También puede ajustar el volumen utilizando el control remoto.

- Volumen
  Sube o baja el volumen del altavoz del proyector para cada tipo de señal.
- Volumen entrada micr
  Ajusta el volumen del micrófono.
- Receptor Remoto
  Desactiva los sensores localizados en la parte delantera y trasera del proyector que detectan los señales del control remoto. Use este ajuste para evitar el uso del control remoto o para que no haya interferencias de luces fluorescentes brillantes. Reinicie el proyector para aplicar este ajuste.
- Botón de usuario
  Permite crear un acceso directo a los siguientes elementos del menú: Consumo eléctrico, Información, Progresivo, Subtítulo, Patrón de prueba, Resolución, Volumen entrada micr o Presentación patrón. Cuando pulse el botón User (Usuario) del control remoto, aparecerá el elemento de menú asignado.
- Patrón
  Le permite seleccionar una de las siguientes opciones:

  Presentación patrón para mostrar uno de los patrones disponibles.

  Tipo de patrón para seleccionar uno de los siguientes 4 patrones, o para seleccionar un patrón definido por el usuario:



Patrón 1 Patrón 2 Patrón 3 Patrón 4

  Patrón de usuario para capturar un patrón personalizado. Consulte la página 39 para obtener más información.

  Patrón de prueba para mostrar un patrón que puede usar para ajustar el proyector sin conectarlo. Puede ajustar el zoom, el enfoque y la función de corrección trapezoidal. Para cancelar el patrón de prueba, pulse el botón Esc del control remoto.

Uso de las funciones de seguridad del proyector

Para evitar el uso no autorizado del proyector, puede hacer lo siguiente:

- Asignar una contraseña; la puede desactivar durante un tiempo si desea prestar el proyector a otra persona.
- Crear un nombre de usuario de identificación que se visualiza en el inicio o cuando se pulsa el botón A/V Mute. Los usuarios que no estén autorizados no podrán apagarlo o modificarlo. Esta función está diseñada para desanimar a los ladrones y proporciona un modo de identificación para el proyector si lo roban. Consulte la página 106.
- Desactivar los botones del proyector; esto resulta útil, por ejemplo, si realiza una proyección en un salón de clases y desea asegurarse de que nadie toque los botones del proyector mientras usted utilice el control remoto. Consulte la página 108.
- Bloquear los ajustes de la configuración de red. Consulte la página 105.

Activación de la protección mediante contraseña

Para evitar el uso desautorizado, puede asignar una contraseña al proyector. Si lo hace, aparecerá una pantalla solicitándole que introduzca la contraseña cada vez que conecte y encienda el proyector. Si se introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, se bloqueará el funcionamiento del proyector y será necesario desconectar y volver a conectar el cable de alimentación para volver a visualizar la pantalla de la contraseña. Si se ha introducido treinta veces seguidas una contraseña incorrecta, el usuario debe ponerse en contacto con Epson para obtener asistencia.

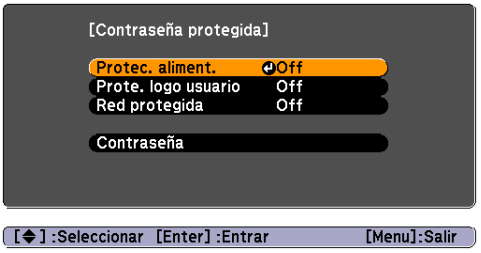
nota

Es una buena idea anotar la contraseña.

Si deja el proyector conectado, no aparecerá la pantalla Contraseña protegida. Sólo deberá introducir la contraseña si desconecta o vuelve a conectar el cable de alimentación.

La configuración predeterminada para la función Contraseña protegida es Off (Desactivada). Siga estos pasos para activar la protección de la contraseña:

1. Pulse el botón Freeze (Congelar) del control remoto durante unos cinco segundos. Verá la siguiente pantalla:



precaución

Si pierde el control remoto, no podrá introducir la contraseña. Guarde siempre el control remoto en un lugar seguro.

2. Utilice los botones para seleccionar Protec. aliment., luego pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter.
3. Pulse el botón Esc.
4. Seleccione Contraseña y pulse el botón Enter.
5. Cuando aparezca un mensaje preguntándole si desea cambiar la contraseña, seleccione Sí y pulse el botón Enter.
6. Mantenga presionado el botón Num del control remoto y utilice el teclado numérico para introducir una contraseña de cuatro dígitos. (La contraseña predeterminada es 0000).
7. Cuando aparezca un mensaje de confirmación, vuelva a introducir la contraseña. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

8. Para activar el logotipo de pantalla, seleccione Prote. logo usuario y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

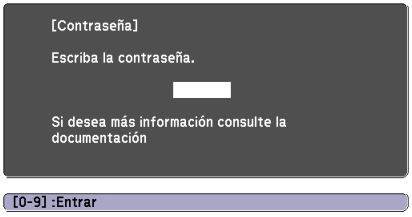
   Cuando está activada esta función, el logotipo aparecerá siempre que encienda el proyector (si la opción Pantalla de inicio está activada en el menú Extendida; consulte la página 106). También aparece cuando pulsa el botón A/V Mute (si ha seleccionado Logo para el ajuste Pausa A/V bajo la opción Pantalla en el menú Extendida). No se pueden modificar ninguna de las funciones de Logotipo del usuario en el menú Extendida cuando está activada la función Prote. logo usuario.

9. Para activar la protección de la configuración de red, seleccione Red protegida y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter. Luego, pulse el botón Esc para volver al menú anterior.

   Cuando esta función está activada, no se pueden modificar ninguno de los ajustes de la red en el menú.

Activación del proyector con una contraseña

Cuando está activada la función de la contraseña, verá esta pantalla cuando conecte y encienda el proyector:



Mantenga presionado el botón Num del control remoto y utilice el teclado numérico para introducir la contraseña de cuatro dígitos.

La pantalla de la contraseña se cierra, el teclado numérico se desactiva automáticamente y comienza la proyección.

Si la contraseña no es correcta, aparecerá un mensaje solicitándole que vuelva a introducirla. Si introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, verá el mensaje El proyector estará bloqueado. Código solicitado: xxxxx. Escriba el código solicitado. El mensaje permanece en la pantalla durante aproximadamente 5 minutos y luego el proyector se pone en modo de espera. Una vez que el proyector esté en modo de espera, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente, vuelva a conectarlo y encienda el proyector otra vez.

Cuando vuelva a aparecer la pantalla Contraseña otra vez, intente introducir la contraseña correcta.

Si introduce una contraseña incorrecta 30 veces seguidas, el proyector permanecerá bloqueado y deberá comunicarse con Epson para obtener asistencia.

Si ha olvidado la contraseña, comuníquese con Epson e indique el número del código solicitado que aparece en la pantalla Contraseña protegida para que le ayuden. Consulte la sección "Dónde obtener ayuda" en la página 145.

Creación de su propia pantalla de inicio

Puede transferir cualquier imagen desde la computadora o una fuente de video al proyector y después utilizarla como su pantalla de inicio. También puede utilizarla como pantalla para cuando el proyector no reciba ninguna señal o para cuando pulse el botón A/V Mute. La imagen puede ser un logotipo de empresa, un eslogan, una fotografía o cualquier otra imagen que desee utilizar.

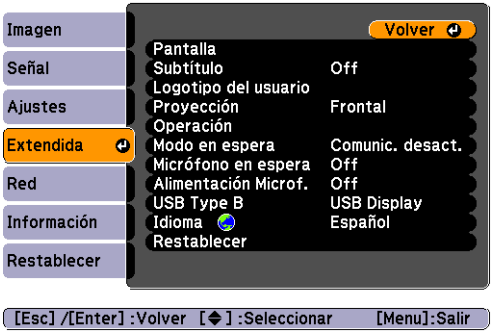
nota

Cuando captura una imagen, ésta reemplaza automáticamente la pantalla de inicio Epson. A pesar de que puede cambiar la pantalla de inicio, no es posible restablecer la original.

Captura de la imagen

Empiece por visualizar la imagen que desee utilizar desde una computadora o una fuente de video, como un reproductor de DVD. Con el proyector PowerLite 85+/824+/825+/826W+, también puede usar una imagen de un dispositivo USB. A continuación siga estos pasos para capturar la imagen y transferirla al proyector.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Extendida y pulse el botón Enter.



2. Seleccione Logotipo del usuario y pulse el botón Enter.
3. Cuando aparezca el mensaje ¿Aceptar la imagen actual como logotipo de usuario?, seleccione Sí y pulse el botón Enter. Un cuadro de selección se muestra sobre la imagen.
4. Utilice los botones para seleccionar la zona de la imagen que desee utilizar. A continuación, pulse el botón Enter.
5. Cuando vea el mensaje ¿Seleccionar esta imagen?, seleccione Sí y pulse el botón Enter.
6. Utilice los botones de flecha para seleccionar un índice de zoom (tamaño de visualización) y pulse el botón Enter.
7. Cuando aparezca el mensaje ¿Guardar imagen como logotipo de usuario?, seleccione Sí y pulse el botón Enter. Guardar el logotipo puede tardar unos minutos. No utilice el proyector, el control remoto o la fuente de video mientras se guarda el logotipo.
8. Cuando vea el mensaje Completado, pulse el botón Menu para salir.

Elección de cuándo visualizar la imagen

Luego de guardar la imagen, ésta se configura automáticamente como pantalla de inicio. También puede configurarla para visualizarla como la pantalla que aparece cuando no hay señal o cuando pulsa el botón A/V Mute (consulte la página 36).

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Extendida y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Pantalla y pulse el botón Enter.
3. Resalte Visualizar fondo (para cuando no haya señal) o Pausa A/V, luego pulse el botón Enter.
4. Seleccione Logo y pulse el botón Enter.
5. Cuando haya terminado, pulse el botón Menu para salir.

nota
También puede usar este menú para desactivar la pantalla de inicio, la pantalla de mensajes o cambiar el color de fondo.

Desactivación de los botones del proyector

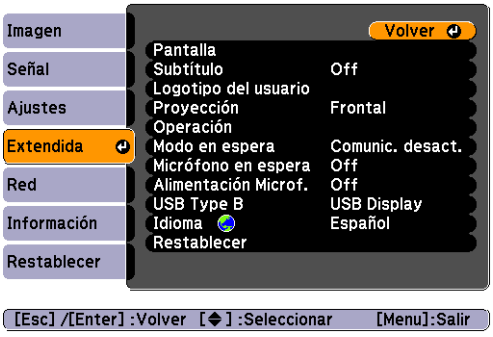
Puede bloquear todos los botones del panel de control del proyector o todos los botones salvo el botón de encendido ⏻. El proyector puede seguir siendo operado con el control remoto.

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Bloqueo funcionam. y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Bloqueo Total (para bloquear todos los botones del proyector) o Bloqueo parcial (para bloquear todos los botones excepto el botón de encendido ⏻) y pulse el botón Enter.
4. Seleccione Sí y pulse el botón Enter para confirmar la configuración.

nota
Para desbloquear el proyector, pulse el botón Enter *del panel de control durante 7 segundos.*

Personalización de la alimentación y el manejo

Puede utilizar el menú Extendida para personalizar el modo en que el proyector muestra las imágenes, activar el inicio rápido, activar o desactivar el modo inactivo y personalizar otras funciones del proyector.



- Pantalla
  Utilice este ajuste para apagar la visualización de los mensajes, cambiar el color de fondo, activar la visualización del logotipo o apagar la visualización de la pantalla de inicio.
- Subtítulo
  Permite visualizar los subtítulos cerrados para el contenido que los ofrece.
- Logotipo del usuario
  Cree una pantalla de inicio personalizada, como se describe en la página 106.
- Proyección
  Seleccione Frontal (para proyectar desde la parte frontal de una pantalla), Frontal/Techo (cuando el proyector esté montado al revés en el techo), Posterior (para proyectar desde atrás sobre una pantalla transparente) o Posterior/Techo (para proyectar desde atrás sobre una pantalla transparente cuando el proyector esté montado al revés en el techo).

nota

Si mantiene presionado el botón A/V Mute del control remoto durante 5 segundos, puede alternar entre Frontal y Frontal/Techo o Posterior y Posterior/Techo.

nota

Si está activada la opción Direct Power On, el cable de alimentación está conectado y se produce un corte en la electricidad, el proyector se encenderá cuando vuelva la corriente.

No utilice el proyector en altitudes superiores a 2.286 metros.

- Operación

  Use este menú para activar las siguientes funciones:

  Direct Power On (Encendido directo) para que el proyector se inicie al conectar el cable de alimentación (sin pulsar el botón de encendido ⏻).

  Modo reposo para que el proyector se apague automáticamente si está inactivo (y no recibe señal) durante el tiempo que seleccione en Tiempo Modo reposo (de 1 a 30 minutos).

  Tempor tapa objetivo para que el proyector se desactive automáticamente después de 30 minutos de haber cerrado la tapa corrediza A/V Mute.

  Modo alta altitud para aumentar el enfriamiento en altas altitudes. Active este ajuste cuando utiliza el proyector a más de 1.500 metros.

- Modo en espera

  Seleccione Comunic. activ. para habilitar las siguientes funciones, aún cuando el proyector esté en modo de espera (el indicador de encendido está de color naranja):

  - la monitorización del proyector a través de una red (solamente el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+)
  - la salida de audio desde un micrófono conectado (también debe configurar el ajuste Micrófono en espera como se describe a continuación)
  - la salida de video a un monitor externo conectado (consulte la página 54 para obtener más información) (solamente el proyector PowerLite 84+/85+/825+/826W+)

- Micrófono en espera

  Cuando el Modo en espera está configurado en Comunic. activ., puede configurar Micrófono en espera como On (Activado). Esto le permite utilizar un micrófono conectado al proyector aún cuando esté en modo de espera, cuando la opción Protec. aliment. está desactivada.

- Alimentación Microf.
  Seleccione On (Activado) cuando va a conectar un micrófono condensador.

- USB Type B
  Seleccione USB Display para proyectar las imágenes de la pantalla de la computadora a través del puerto USB TypeB (consulte la página 51). Elija Ratón sin cable para usar el control remoto como mouse inalámbrico cuando la computadora esté conectada al puerto Computer1 o Computer2; consulte la página 53.

- Idioma
  Seleccione un idioma para usar en los mensajes y menús del proyector. Pulse el botón Menu para acceder al sistema de menús del proyector. Seleccione Extended (Extendida) y pulse el botón Enter, luego seleccione Language (Idioma) y pulse el botón Enter. Seleccione su idioma y pulse el botón Enter. Cuando termine, pulse el botón Esc, luego pulse el botón Menu para salir del sistema de menús.

6 Mantenimiento del proyector

Su proyector requiere poco mantenimiento. Todo lo que debe hacer es mantener limpia la lente. Es posible que también deba limpiar el filtro de aire y la salida de aire. Si el filtro o la salida de aire están obstruidos, pueden bloquear la ventilación necesaria para que se enfríe el proyector.

Los únicos componentes que se deben reemplazar son la lámpara y el filtro de aire. Comuníquese con su distribuidor o con un técnico si se debe reemplazar alguna otra pieza.

Este capítulo abarca la siguiente información:

- Limpieza de la lente
- Limpieza del exterior del proyector
- Limpieza del filtro y la salida de aire
- Reemplazo de la lámpara y el filtro de aire
- Transporte del proyector

advertencia

Antes de limpiar cualquier parte del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación. No abra ninguna tapa del proyector, excepto la de la lámpara. El voltaje eléctrico dentro del proyector es peligroso y puede causar graves lesiones. No intente reparar este producto usted mismo, con excepción de lo descrito específicamente en este Manual del usuario. *Contrate personal de servicio calificado para llevar a cabo todas las otras reparaciones.*

Limpieza de la lente

Limpie la lente cuando note que esté sucia o tenga polvo en la superficie.

Para eliminar la suciedad o las manchas de la lente, utilice un pañuelo especial para la limpieza de lentes. Si es necesario, humedezca un paño suave con limpiador para lentes y frote la lente con delicadeza.

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa del proyector, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.

- Para eliminar la suciedad o el polvo, limpie la carcasa del proyector con un paño suave y seco que no deje pelusas.
- Para eliminar las manchas o la suciedad difícil de quitar, humedezca un paño suave con agua y un detergente neutro. Después, limpie la carcasa del proyector.

precaución

No utilice cera, alcohol, bencina, diluyente de pintura u otros detergentes químicos. Estos productos pueden dañar la carcasa del proyector.

No rocíe líquidos de ningún tipo directamente sobre el proyector o la lente. Aplíquelos siempre sobre un paño. El uso de un rocío que contiene gas inflamable para limpiar la lente puede resultar en un incendio debido a la alta temperatura de la lámpara del proyector.

Limpieza del filtro y la salida de aire

El proyector incluye un filtro de aire para garantizar un rendimiento óptimo. Si se acumula polvo en el filtro de aire o en la salida de aire, límpielos como se describe a continuación. Una obstrucción de polvo impide una ventilación adecuada y puede provocar sobrecalentamiento y dañar el proyector.

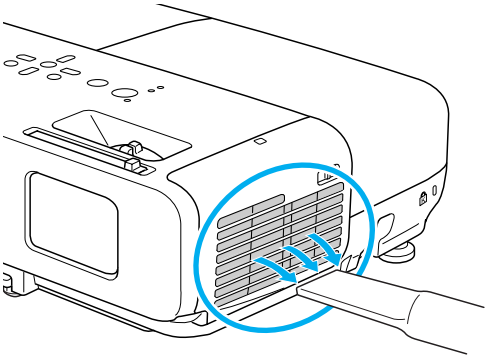
Si aparece el siguiente mensaje, limpie el filtro de aire de inmediato.

El proyector está sobrecalentado. Asegúrese de que la salida de aire no esté obstruida, y limpie o reemplace el filtro.

1. Apague el proyector. Cuando deje de parpadear el indicador de encendido ⏻ y escuche dos pitidos, desconecte el cable de alimentación.
2. Para limpiar la salida de la toma de aire y el filtro, utilice un pequeño aspirador al vacío diseñado para computadoras y otros equipos de oficina. Si no dispone de uno, limpie con cuidado la salida de aire con un cepillo suave (como una brocha de pintor).

   Puede extraer el filtro de aire para limpiar ambos lados. Para obtener instrucciones, consulte la página 120.

La rejilla de ventilación se encuentra en el otro costado del proyector.



3. Si es difícil eliminar la suciedad o el filtro está dañado, o si el mensaje vuelve a aparecer después de limpiarlo, reemplace el filtro como se describe en la página 120. Comuníquese con su distribuidor autorizado de productos Epson para adquirir un filtro nuevo o póngase en contacto con Epson.

nota

Para ordenar filtros de aire de repuesto, pida el número de pieza V13H134A22. Consulte la página 15 para obtener información sobre pedidos.

nota

Cuando reemplace la lámpara del proyector, también debe reemplazar el filtro.

Para comprobar cuánto tiempo se lleva utilizando la lámpara, consulte la página 129.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando.

advertencia

Deje que se enfríe la lámpara antes de reemplazarla.

En el caso de que se haya roto la lámpara, podría haber pequeños fragmentos de cristal que habría que recoger con cuidado para no cortarse.

Si se continúa utilizando la lámpara después de que se haya pasado el periodo de reemplazo, aumentan las posibilidades de que se rompa la lámpara. Cuando aparezca un mensaje para advertir de la necesidad de reemplazar la lámpara, sustitúyala por una nueva lo antes posible, aún si todavía funciona.

Reemplazo de la lámpara y del filtro de aire

La vida útil de la lámpara de proyección es de aproximadamente 5000 horas si el ajuste Consumo eléctrico en el menú Ajustes se configura en Normal (predeterminado) y de 6000 horas si el ajuste Consumo eléctrico se configura en ECO.

Debe cambiar la lámpara cuando:

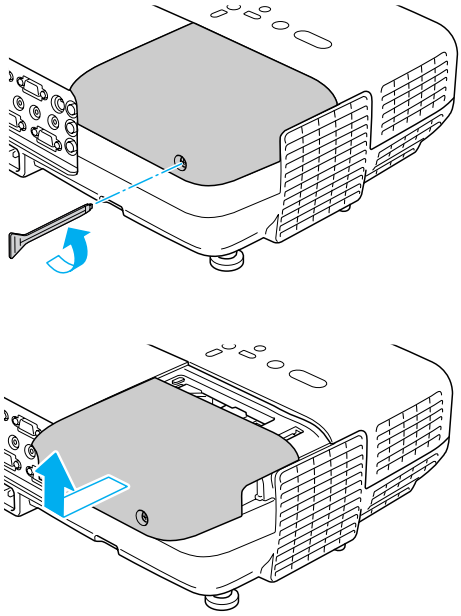
- Se oscurezca o se empiece a deteriorar la imagen proyectada.
- El mensaje Reemplace la lámpara aparece en la pantalla cuando se enciende la lámpara y el indicador de advertencia de la lámpara parpadea de color naranja. Para mantener el brillo y la calidad de imagen del proyector, reemplace la lámpara lo antes posible.
- El indicador de advertencia de la lámpara parpadea de color rojo (se ha fundido la lámpara).

Comuníquese con su distribuidor autorizado de productos Epson. Pida el número de pieza V13H010L50 para la lámpara de proyector Epson genuina.

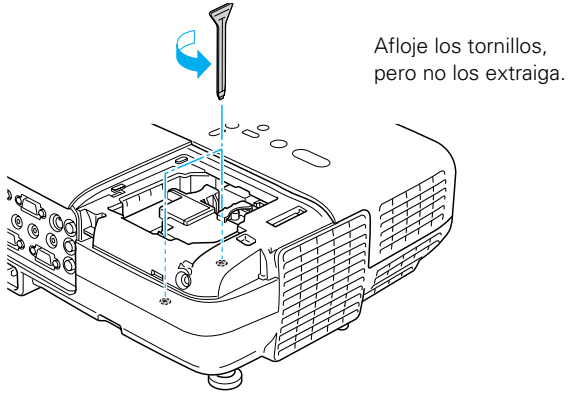
Reemplazo de la lámpara

1. Apague el proyector.
2. Cuando deje de parpadear el indicador de encendido ⏻ y escucha dos pitidos, desconecte el cable de alimentación.
3. Deje que se enfríe el proyector durante al menos una hora (si ha estado encendido). La lámpara está muy caliente inmediatamente después del uso.

4. Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara (no puede extraerlo). Deslice la cubierta de la lámpara y levántela del proyector.



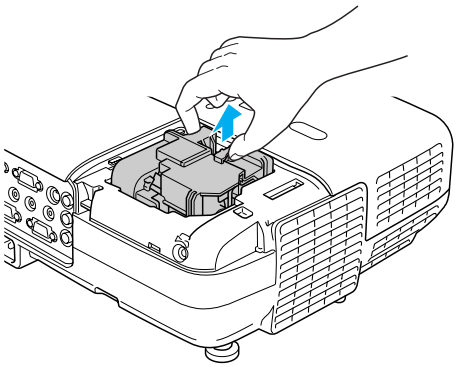
5. Afloje los dos tornillos que sujetan la lámpara (no puede extraerlos).



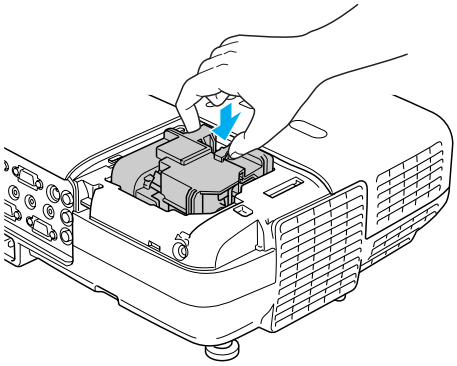
nota

Hg *Este producto incluye una(s) lámpara(s) que contiene(s) mercurio. Consulte la legislación nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.*

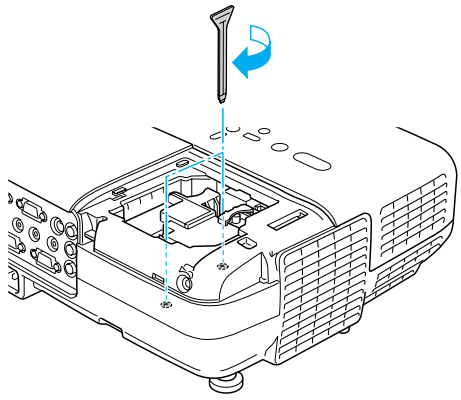
6. Sujete la lámpara como se muestra en la figura y sáquela directamente.



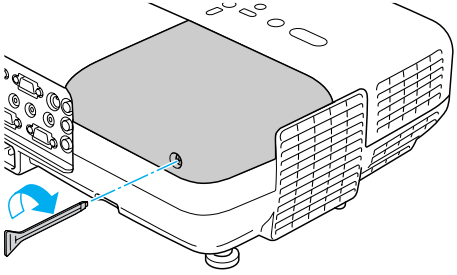
7. Introduzca la lámpara nueva con cuidado. (Si no encaja fácilmente, compruebe que esté en la posición correcta).
8. Presione hacia abajo el lado marcado con la palabra PUSH hasta que se encaje en su lugar.



9. Luego que haya introducido completamente la lámpara, apriete los tornillos.



10. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara y apriete el tornillo.

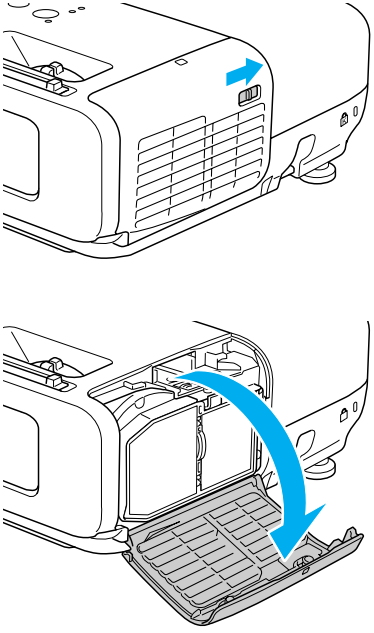


11. Restablezca el temporizador de la lámpara como se describe a continuación en la página 122.

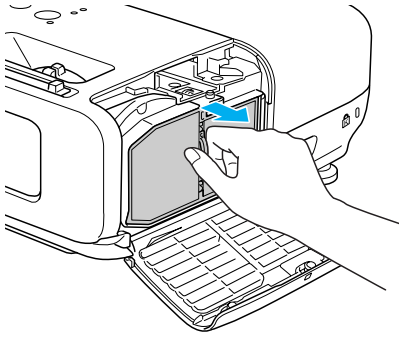
Reemplazo del filtro de aire

Si es difícil limpiar el filtro o si éste está dañado, o si el mensaje de sobrecalentamiento vuelve a aparecer después de la limpieza, debe cambiar el filtro. Comuníquese con su distribuidor de productos Epson autorizado para adquirir un filtro nuevo o póngase en contacto con Epson.

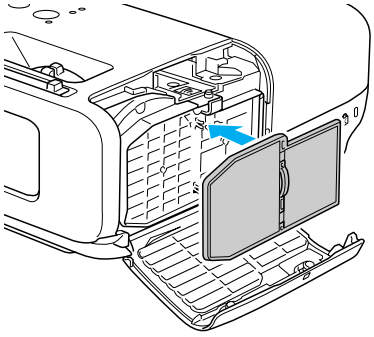
1. Apague el proyector.
2. Cuando deje de parpadear el indicador de encendido ⏻ y escucha dos pitidos, desconecte el cable de alimentación.
3. Para abrir la cubierta del filtro de aire deslice el interruptor y tire de la cubierta hacia abajo.



4. Sujete la lengüeta y extraiga el filtro.



5. Introduzca el nuevo filtro de aire hasta que encaje en su lugar.



6. Cierre la cubierta del filtro de aire.

nota

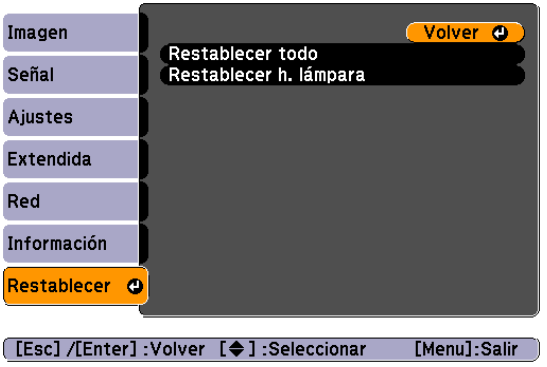
El filtro de aire contiene policarbonato, resina ABS y espuma de poliuretano. Deseche los filtros usados de acuerdo con la normativa local.

Restablecimiento del temporizador de la lámpara

Después de reemplazar la lámpara, debe restablecer el temporizador de la lámpara utilizando los menús del proyector.

1. Pulse el botón Menu del control remoto o del panel de control del proyector. Verá el menú principal.
2. Utilice los botones del control remoto (o los botones de navegación del proyector) para seleccionar Restablecer, luego pulse el botón Enter.

   Verá la siguiente pantalla:



3. Seleccione Restablecer h. lámpara y pulse el botón Enter.
4. Cuando vea el mensaje de confirmación, seleccione Sí y pulse el botón Enter.
5. Cuando haya terminado, pulse el botón Esc o Menu para salir del sistema de menús.

Transporte del proyector

El proyector tiene muchas piezas de cristal y de precisión. Siga estas directrices para evitar que se produzcan daños:

- Cierre la tapa corrediza A/V Mute para proteger la lente.
- Cuando envíe el proyector a reparar, utilice, si es posible, el material de embalaje original. Si no conserva el embalaje original, utilice materiales similares y coloque mucha almohadilla alrededor del proyector.
- Cuando transporte el proyector por distancias largas, colóquelo primero en un embalaje duro y después empáquelo en una caja sólida con almohadilla alrededor del embalaje.

nota

Epson no será responsable de ningún daño que se produzca durante el transporte.

7 Solución de problemas

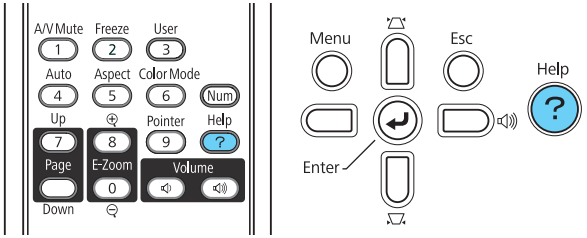
Este capítulo le ayudará a resolver problemas con el proyector y le indicará cómo ponerse en contacto con el servicio de soporte técnico en relación con problemas que no pueda resolver por sí mismo. Se incluye la siguiente información:

- Uso del sistema de ayuda en pantalla del proyector
- Qué hacer cuando los indicadores de estado del proyector parpadeen
- Solución de problemas de funcionamiento del proyector
- Solución de problemas con la imagen o el sonido
- Solución de problemas de red
- Solución de problemas con el control remoto
- Información de contacto del servicio de soporte técnico

Uso del sistema de ayuda en pantalla

Si la imagen no se ve correctamente o el audio no funciona, puede obtener ayuda pulsando el botón ? Help (Ayuda) de la parte superior del proyector o del control remoto.

1. Pulse el botón ? Help de la parte superior del control remoto o del proyector.



   Verá el menú Ayuda.

2. Utilice los botones del control remoto o los botones de navegación del proyector para desplazarse a través de los elementos del menú.
3. Pulse el botón Enter del control remoto o del proyector para seleccionar el elemento del menú.
4. Para salir del sistema de ayuda, pulse el botón ? Help (Ayuda).

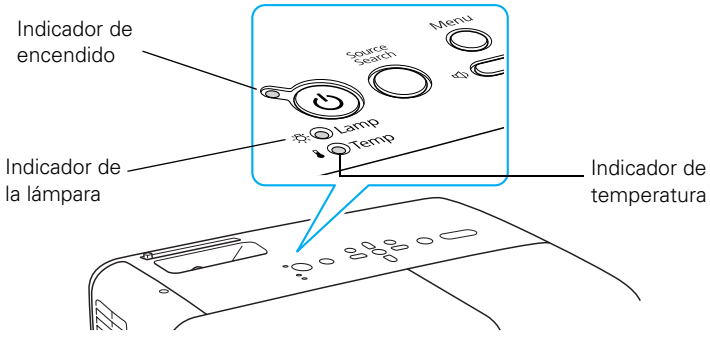
Si ninguna de las sugerencias resuelven el problema, consulte las soluciones adicionales para problemas en las siguientes secciones.

Comprobación del estado del proyector

Si el proyector no está funcionando correctamente, primero apáguelo, espere a que se enfríe (el proyector emite dos pitidos y el indicador de encendido ⏻ deja de parpadear de color naranja) y desconéctelo. Después, conéctelo una vez más y enciéndalo. Si esto no soluciona el problema, compruebe los indicadores de la parte superior del proyector.

Qué hacer cuando los indicadores parpadean

Los indicadores de la parte superior del proyector indican el estado del proyector.



Consulte la siguiente tabla para obtener una descripción completa de los indicadores de estado del proyector:

Indicadores de estado

Indicador	Estado	Descripción
⏻	Naranja	El proyector está en modo de reposo o de espera. Puede desconectarlo o puede pulsar el botón de encendido ⏻ para encenderlo.
⏻	Parpadeo verde	El proyector se está calentando. Espere que aparezca la imagen.
⏻	Verde	El proyector está funcionando con normalidad.
⏻	Parpadeo naranja	El proyector se está enfriando o preparando para la supervisión de red. No puede volver a encenderlo (o desconectarlo) hasta que el indicador no deje de parpadear y permanezca de color naranja.

Indicadores de estado (continuación)

Indicador	Estado	Descripción
⏻	Rojo o parpadeo rojo	Existe un problema con el proyector. Compruebe los otros dos indicadores y la información en el resto de esta tabla para diagnosticar el problema.
☼ 🌡	Parpadeo rojo	Se ha cortado la corriente debido a un problema interno. Desconecte el cable de alimentación y comuníquese con Epson para obtener ayuda, como se describe en la página 145.
⏻ ☼ 🌡	Parpadeo rojo	El iris automático o equilibrador no están funcionando correctamente. Desconecte el cable de alimentación y comuníquese con Epson para obtener más ayuda como se describe en la página 145.
🌡	Parpadeo rojo	Existe un problema con el ventilador o el sensor de temperatura. Pare de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación y póngase en contacto con Epson como se describe en la página 145.
🌡	Parpadeo naranja	Enfriamiento rápido en progreso. Aunque no es una condición anormal, la proyección se detendrá automáticamente si la temperatura sube más. Asegúrese de que hay suficiente espacio alrededor del proyector para que se ventile, y que el filtro de aire y las salidas de aire no están obstruidos. Si usa el proyector a una altitud mayor que 1500 metros, active el Modo alta altitud; consulte la página 110.
🌡	Rojo	El proyector se está sobrecalentando, por lo que se apaga la lámpara automáticamente. Espere hasta que se pare el ventilador de refrigeración, después desconecte el cable de alimentación. Vuelva a conectar el cable de alimentación y pulse el botón de encendido ⏻. Asegúrese de que la temperatura de ambiente no supera 35 °C y de que hay suficiente espacio alrededor del proyector para que se ventile. Si usa el proyector a una altitud mayor que 1500 metros, active el Modo alta altitud; consulte la página 110. El filtro de aire o la salida de aire pueden estar obstruidos. Límpielos o reemplace el filtro como se describe en la página 115. Si el proyector continúa sobrecalentándose después de haber limpiado o cambiado el filtro de aire, póngase en contacto con Epson para solicitar ayuda como se describe en la página 145. **Advertencia:** con excepción de lo descrito específicamente en este *Manual del usuario*, no intente reparar este producto usted mismo.
☼	Parpadeo naranja	Hay que cambiar la lámpara. Consulte la página 116 para obtener más instrucciones. Si continúa utilizando la lámpara después de que aparezca la advertencia para que la cambie, existen más posibilidades de que se rompa la lámpara.

Indicadores de estado (continuación)

Indicador	Estado	Descripción
	Parpadeo rojo	La lámpara puede estar fundida. Primero asegúrese de que la cubierta de la lámpara está bien instalada. Si ese no es el problema, deje que la lámpara se enfríe, extráigala y revísela para ver si está rota. Si la lámpara está rota, reemplácela tal como se describe en la página 116. Si no está rota, instale la lámpara nuevamente y intente usarla otra vez. El filtro de aire o la salida de aire pueden estar obstruidos. Límpielos o reemplace el filtro como se describe en la página 115. Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con Epson como se describe en la página 145.

Visualización del uso de la lámpara y otra información

Utilice el menú Información para ver la información sobre las configuraciones de pantalla de la computadora y el número de horas que se ha utilizado la lámpara.

Pulse el botón Menu, seleccione el menú Información y pulse el botón Enter.

Verá las horas de uso de la lámpara y diversas configuraciones de señal de entrada al costado derecho.

La vida útil de la lámpara es de aproximadamente 5000 horas si el ajuste Consumo eléctrico en el menú Ajustes está configurado en Normal (predeterminada) y 6000 horas si el ajuste Consumo eléctrico está configurado en ECO. Asegúrese de que tiene una lámpara de repuesto a mano si las horas de uso de este menú están a punto de llegar al final de la vida útil de la lámpara.

nota

La información mostrada depende de la señal de entrada seleccionada en ese momento.

Solución de problemas de funcionamiento del proyector

El indicador de encendido no se ilumina.

- Si el proyector no se enciende cuando pulsa el botón de encendido ⏻, asegúrese de que el cable de alimentación está conectado al proyector y conectado a una toma de corriente que funciona.
- El cable de alimentación puede estar defectuoso. Desconecte el cable de la toma y póngase en contacto Epson como se describe en la página 145.
- Compruebe si la tapa corrediza A/V Mute está cerrada.
- Revise los indicadores (consulte la página 127).
- Pruebe usar el botón de encendido ⏻ del panel del control del proyector y del control remoto. Si sólo el botón de encendido ⏻ del panel de control no funciona, es posible que el ajuste Bloqueo funcionam. esté configurado como Bloqueo Total (consulte la página 108). Si sólo el botón de encendido ⏻ del control remoto no funciona, es posible que los sensores del control remoto del proyector se hayan desactivados por medio del ajuste Receptor Remoto (consulte la página 102).

Los botones del proyector no funcionan.

Si los botones del panel de control han sido bloqueados, utilice el control remoto. Consulte la página 108 para obtener información acerca del bloqueo del panel de control.

Escucha funcionar el ventilador del proyector cuando lo apaga.

Si el Modo en espera está configurado en Comunic. activ., el ventilador sigue funcionando hasta que el proyector se enfría. Consulte la página 110 para obtener más información acerca de este ajuste.

Solución de problemas con la imagen o el sonido

No aparece ninguna imagen en la pantalla.

- Compruebe que el indicador de encendido ⏻ esté de color verde y que no parpadee.
- El proyector puede estar en modo de espera o reposo. Si el indicador de encendido ⏻ está de color naranja, pulse el botón de encendido ⏻ para encender el proyector.
- Si se ha apagado y se ha vuelto a encender el indicador de encendido ⏻, puede que el proyector se esté enfriando. Espere hasta que el indicador de encendido ⏻ deje de parpadear y permanezca de color naranja; después, pulse el botón de encendido ⏻ otra vez.
- Pulse el botón A/V Mute del control remoto para asegurarse de que la imagen no se ha interrumpido temporalmente.
- Abrir la tapa corrediza A/V Mute, si está cerrada.
- La computadora conectada al proyector puede estar en modo de espera o puede estar mostrando un protector de pantalla negro. Pruebe a pulsar una tecla de la computadora.
- Si está realizando la proyección desde un reproductor DVD u otra fuente de video, asegúrese de que dicho dispositivo está encendido y pulse su botón Play.
- Si proyecta a través del puerto USB de la computadora, asegúrese de que el ajuste USB Type B en el menú Extendida esté configurado en USB Display (consulte la página 111). La función USB Display no está disponible para computadoras con sistemas operativos Windows 98 o Windows Me.

  En Windows, es posible que tenga que instalar los drivers de USB Display manualmente haciendo clic en Equipo o Mi PC, luego en EPSON_PJ_UD y EMP_UDSE.exe. Si no se proyecta nada después de instalar los drivers de USB Display, haga clic en

Programas o Todos los programas, EPSON Projector, EPSON USB Display, luego en EPSON USB Display Ver.x.x en su computadora.

En Mac OS X, haga clic en el icono USB Display en el Dock. Si no lo ve, abra la carpeta USB Display en la carpeta Aplicaciones y ejecute USB Display.

- Si aparece una pantalla negra y está conectado a través del puerto USB de su computadora (o a través de su red con el proyector PowerLite 85+/825+/826W+), es posible que la aplicación esté usando las funciones de dibujo DirectX, las cuales no son compatibles.

Conectó una computadora y ve una pantalla azul con el mensaje Sin Señal.

- Asegúrese de que los cables están conectados correctamente y de forma segura, como se describe en la página 50.
- Si ha conectado más de una computadora y/o fuente de video, tendrá que pulsar el botón Source Search (Buscar fuente) del control remoto o del proyector para seleccionar la fuente correcta. Cuando pulsa el botón Computer (Computadora) del control remoto, puede alternar entre las entradas de señales Ordenador1 y Ordenador2. Después de pulsar el botón, espere unos segundos a que el proyector se sincronice.

Si utiliza una computadora portátil:

- Pulse la tecla de función en su teclado que le permite ver imágenes en un monitor externo. Puede tener un icono como o denominarse CRT/LCD. Es posible que tenga que mantener presionada la tecla Fn al mismo tiempo. Después de cambiar la configuración, espere unos segundos a que el proyector se sincronice. Para obtener más información, consulte el manual o la ayuda en línea de la computadora.

  En la mayoría de los sistemas, la tecla permite intercambiar entre la pantalla LCD y el proyector o mostrar en ambas al mismo tiempo.

- Dependiendo de la tarjeta de video de su computadora, quizás pueda utilizar la utilidad Pantalla del Panel de control para asegurar de que tanto el puerto de la pantalla LCD como el del monitor externo están habilitados. Para obtener más información, consulte el manual o la ayuda en línea de la computadora.

Si utiliza Mac OS X:

1. Abra Preferencias del Sistema.
2. Haga clic en Pantalla o Pantallas.
3. Haga clic en Detectar pantallas.
4. Realice una de las siguientes acciones:

   Usuarios de Mac OS X 10.6.x: haga clic en Mostrar Pantallas en barra de menús.

   Usuarios de otras versiones de Mac OS X: asegúrese de que esté seleccionado el cuadro de diálogo Pantalla VGA o LCD Color, haga clic en la ficha Alineación u Organizar, luego asegúrese de que esté marcada la casilla de verificación Pantallas duplicadas.

Aparece el mensaje No Soportado.

- Según la fuente de la cual esté proyectando, asegúrese de que esté seleccionada la Señal de entrada o la Señal de Video correcta en el menú Señal (consulte la página 100).
- Asegúrese de que la resolución de la computadora no supere UXGA (1600 × 1200) y que la frecuencia sea compatible con el proyector (consulte la página 153). Si es necesario, cambie la configuración de la resolución de la computadora.

El proyector y la computadora portátil no muestran la misma imagen

Si utiliza una computadora portátil para la proyección y no puede visualizar la imagen en la pantalla de proyección y en la computadora al mismo tiempo, siga las siguientes directrices.

Si utiliza una computadora portátil:

- En la mayoría de los sistemas, hay una tecla de función que le permite alternar entre la pantalla LCD y el proyector, o visualizar las imágenes en ambas al mismo tiempo. Puede denominarse CRT/LCD o presentar un icono como . Es posible que deba mantener presionada también la tecla Fn al mismo tiempo. Después de cambiar la configuración, espere unos segundos a que se sincronice el proyector.
- Si la tecla de función no le permite visualizar la imagen simultáneamente en las dos pantallas, debe comprobar los ajustes del monitor para asegurarse de que estén habilitados tanto la pantalla LCD como el puerto del monitor externo.

  Desde el Panel de control, abra la utilidad Pantalla, seleccione la opción Configuración o Cambiar configuración de pantalla, luego seleccione Opciones avanzadas o Configuración avanzada (en Windows Vista, haga clic con el botón derecho en el escritorio, seleccione Personalizar, seleccione Configuración de pantalla, luego seleccione Configuración avanzada). El método para ajustar la configuración varía según la marca; es posible que deba hacer clic en una ficha denominada Monitor para asegurarse de que el puerto del monitor externo esté configurado como pantalla principal y/o que esté habilitado. Para obtener más información, consulte el manual o la ayuda en línea de su computadora.

Si utiliza Mac OS X:

Es posible que deba configurar su sistema para visualizar la imagen en la pantalla del proyector así como en la pantalla LCD. Asegúrese de que el proyector esté conectado y siga estos pasos:

1. Abra Preferencias del Sistema.
2. Haga clic en Pantalla o Pantallas.
3. Haga clic en Detectar pantallas.

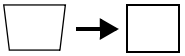
4. Realice una de las siguientes acciones:

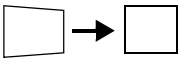
   Usuarios de Mac OS X 10.6.x: haga clic en Mostrar Pantallas en barra de menús.

   Usuarios de otras versiones de Mac OS X: asegúrese de que esté seleccionado el cuadro de diálogo Pantalla VGA o LCD Color, haga clic en la ficha Alineación u Organizar, luego asegúrese de que esté marcada la casilla de verificación Pantallas duplicadas.

Sólo se muestra parte de la imagen.

- Pulse el botón Aspect del control remoto para seleccionar un ajuste distinto (consulte la página 38).
- Si proyecta utilizando una computadora, pulse el botón Auto del control remoto. Asegúrese de que el ajuste Posición de la imagen está correcto en el menú Señal (consulte la página 99).
- Compruebe el ajuste Resolución del proyector (consulte la página 99). Seleccione Normal o Ancho, dependiendo del panel de pantalla de la computadora.
- Asegúrese de que la computadora no esté configurada para mostrar un escritorio extendido y que no esté activada la opción de pantalla doble.
- Pulse el botón Esc del control remoto para cancelar la función E-Zoom.
- Asegúrese de que el ajuste de la resolución de la computadora es correcto. Idealmente, debe ser de 1280 × 800 para coincidir con la resolución nativa del proyector para el PowerLite 826W+, o de 1024 × 768 para el PowerLite 84+/85+/824+/825+. Si esta opción no está disponible, seleccione uno de los otros formatos de video compatibles enumerados en la página 153.
- También puede ser necesario que modifique los archivos de presentación existentes si los ha creado para una resolución diferente. Consulte el manual del software para obtener información especifica.





La imagen no es cuadrada, tiene una forma trapezoidal.

- Si la parte superior o inferior de la imagen es más ancha, pulse el botón ⏢ o ⏢ del proyector hasta que la imagen sea cuadrada.
- Si el proyector está colocado en ángulo hacia la pantalla de izquierda a derecha, la imagen se verá más ancha en un costado. Colóquelo frente al centro de la pantalla; debe estar perpendicular con respecto a la pantalla.
- Active la función Keystone auto. para que arregle automáticamente la forma. Consulte la página 101.

La imagen emite electricidad estática o ruido.

- Si está utilizando un cable para computadora de más de 2 metros o un cable de extensión, se puede reducir la calidad de la imagen. Use un amplificador de distribución para distancias más largas; puede adquirir uno en un distribuidor de productos Epson autorizado (consulte la página 15).
- Mantenga los cables de la computadora y del video lo más alejados posible del cable de alimentación para evitar que se produzcan interferencias.
- La señal de video puede fraccionarse entre la computadora y el proyector. Si nota una disminución progresiva de la calidad de la imagen proyectada cuando la imagen se muestra simultáneamente en la computadora y en el proyector, apague la pantalla LCD de la computadora.
- Según la fuente de la cual esté proyectando, asegúrese de que esté seleccionada la Señal de entrada o la Señal de Video correcta en el menú Señal (consulte la página 100).
- Si las imágenes fijas parecen tiritar cuando proyecta desde una fuente de video, active el ajuste Progresivo en el menú Señal (consulte la página 100).
- Seleccione Reducción de ruidos en el menú Señal, luego seleccione NR1 o NR2.

- Asegúrese de que el ajuste de la resolución de la computadora es correcto. Idealmente, debe ser de 1280 × 800 para coincidir con la resolución nativa del proyector para el PowerLite 826W+, o de 1024 × 768 para el PowerLite 84+/85+/824+/825+. Si esta opción no está disponible, seleccione uno de los otros formatos de video compatibles enumerados en la página 153.
- Si va a proyectar utilizando una computadora, pulse el botón Auto del control remoto. Si eso no funciona, puede ajustar los ajustes Tracking y Sync. en el menú Señal (consulte la página 98).

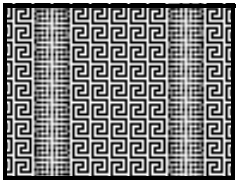
La imagen está borrosa.

- Puede haber suciedad o manchas en la lente. Limpie la lente como se describe en la página 114.
- Ajuste el enfoque utilizando el anillo de enfoque (consulte la página 29).
- Asegúrese de que la lente no esté empañada por condensación. Puede que tenga que esperar para utilizar el proyector después de llevarlo de un ambiente frío a otro cálido.
- Asegúrese de que el proyector esté perpendicular con respecto a la pantalla para eliminar la necesidad de usar la función de corrección trapezoidal.
- Modifique el ajuste Nitidez en el menú Imagen (consulte la página 98). Cuando cambie los ajustes de video, podrá ver el efecto de la pantalla de inmediato. Si está realizando la proyección utilizando una computadora, es posible que también deba ajustar el rastreo y la sincronización, como se describe en la siguiente sección. Si no le agrada el nuevo ajuste, puede seleccionar Restablecer para restaurar los ajustes predeterminados.
- Compruebe que el proyector esté dentro del rango de distancia recomendado (consulte la página 18).

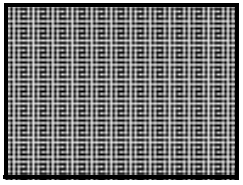
Observa bandas verticales o la imagen aún está borrosa después de probar las soluciones de la sección anterior.

- Si está realizando la proyección utilizando una computadora y está visualizando una imagen que contiene muchos detalles, puede que observe rayas verticales o que algunos caracteres parezcan más grandes o borrosos. Pulse el botón Auto del control remoto para restablecer los ajustes de rastreo y sincronización del proyector.
- Si necesita llevar a cabo más ajustes, puede afinar los ajustes Tracking y Sync. manualmente utilizando el menú Señal, como se describe en la página 99.

  1. Proyecte una imagen completa que contenga detalles finos, como texto negro sobre un fondo blanco.
  2. Ajuste la opción Tracking para eliminar las rayas verticales.



  3. Ajuste la opción Sync. para aumentar la nitidez de la imagen.



La imagen está demasiado clara o demasiado oscura, o los colores son incorrectos.

- Pulse el botón Color Mode (Modo de color) para seleccionar un modo de color distinto (consulte la página 40).
- Intente modificar los ajustes de brillo y color en el menú Imagen (consulte la página 97).
- Intente cambiar el Consumo eléctrico en el menú Ajustes (consulte la página 101).

nota

Debido a la utilización de distintas tecnologías, la imagen proyectada puede no coincidir exactamente con los colores del monitor de su computadora portátil o de escritorio.

- Verifique las configuraciones de pantalla de la computadora para corregir el balance de color.
- Quizás haya que sustituir la lámpara del proyector. Consulte la página 116 para obtener instrucciones.
- En el menú Imagen, seleccione Restablecer para recuperar los ajustes de color predeterminados.
- Asegúrese de que los cables están conectados correctamente y de forma segura (consulte la página 50).

El puntero del mouse parpadea cuando proyecta a través de la conexión del cable USB.

Seleccione Programas o Todos los programas > EPSON Projector > EPSON USB Display > EPSON USB Display Ver.x.x, luego elimine la marca de la casilla de verificación Transferir ventana por capas.

No se muestran las imágenes en movimiento.

- Si está utilizando una computadora portátil o una computadora con una pantalla LCD incorporada y su señal se está transmitiendo a la pantalla LCD y al proyector, puede que tenga que cambiar los ajustes de la computadora para que la señal sólo se transmita al proyector. Consulte el manual de su computadora o la ayuda en línea para obtener más información.

No hay sonido o no se oye lo suficiente.

- Pulse el botón 🔊 del proyector o del control remoto para aumentar el volumen.
- Asegúrese de que la función A/V Mute o Pausa A/V no está habilitada. (Se puede haber pulsado el botón A/V Mute del control remoto).
- Intente cambiar el ajuste Volumen en el menú Ajustes (consulte la página 102).

- Si está utilizando un reproductor de DVD o VCR, u otra fuente de video, asegúrese de que el volumen no esté completamente bajo o silenciado. También compruebe que los cables estén conectados correctamente, como se describe en la página 61.
- Asegúrese de usar un cable "sin resistencia".
- Asegúrese de que el cable de audio esté conectado correctamente y de forma segura en ambos extremos (consulte la página 61). Para el audio de la computadora, conecte el cable al enchufe para auriculares o a la salida de audio de la computadora. Si necesita desconectar o reconectar el cable, baje el volumen primero.
- Asegúrese de que el control de volumen de la computadora no esté en el mínimo o haya sido silenciado. En Windows, puede usar el control de volumen de la barra del sistema de Windows (esquina inferior derecha de la pantalla). En Mac, puede ajustar el volumen desde la barra del menú (esquina superior derecha de la pantalla) o a través de las teclas de función de control del volumen.
- Si usa un micrófono conectado al puerto Mic del proyector, asegúrese de que el cable esté conectado correctamente y de forma segura, y que la opción Volumen entrada Mic en el menú Ajustes esté configurada correctamente. Consulte la página 102 para obtener más información. Si necesita desconectar o reconectar el cable, baje el volumen primero.
- Si está utilizando un micrófono condensador, configure el ajuste Alimentación Microf. en el menú Extendida en On (Activado).

Solución de problemas de red

No puede mostrar una imagen utilizando Quick Wireless Connection (solamente en el proyector PowerLite 85+/825+/826W+).

Es posible que deba reiniciar la computadora para conectarse.

No puede conectarse al proyector utilizando EasyMP Network Projection (solamente en el proyector PowerLite 85+/825+/826W+).

- Asegúrese de que el cable de red esté conectado, tal como se describe en la página 66.
- Si usa el módulo LAN inalámbrico opcional, asegúrese de que esté correctamente instalado en el proyector, como se muestra en la página 69.
- Reinicie su computadora.
- Asegúrese de que el proyector y la computadora estén configurados correctamente; consulte la página 75 (modo Ad Hoc) o la página 77 (modo Access Point).
- Si usa el módulo LAN inalámbrico opcional, asegúrese de que la señal inalámbrica es lo suficientemente fuerte (más del 50 por ciento). En un Mac, revise el icono AirPort de la barra del menú Mac. En Windows, consulte el manual de la tarjeta o el adaptador inalámbrico de la computadora para obtener más información.
- Asegúrese de que no esté proyectando una de las pantallas de configuración de EasyMP Network Projection. (Debería aparecer un mensaje de que el proyector ya está conectado). Si tiene que salir de una pantalla de configuración, reinicie EasyMP Network Projection.
- Si el proyector está configurado para el modo Access Point y está utilizando DHCP, espere un tiempo hasta que el proyector aparezca. El servidor tarda un poco en captar la dirección IP.

- Si ha cambiado algún ajuste del proyector o de la red, o ha reiniciado la computadora, espere uno o dos minutos hasta que aparezca la conexión. Si está utilizando AirPort, pruebe a apagar AirPort y volverlo a encender.
- Asegúrese de que está intentando conectarse a la red adecuada. En Windows, compruebe que ha habilitado la conexión de la computadora para el punto de acceso o que su tarjeta o adaptador inalámbrico esté habilitado y que su SSID coincide con el SSID del proyector. En un Mac, haga clic en el icono AirPort en la parte superior del escritorio Mac para asegurarse de que AirPort está encendido y de que el SSID del proyector o la red AirPort están seleccionados.
- Si tiene un punto de acceso o una estación de base AirPort y no está utilizando DHCP, compruebe la dirección IP del proyector en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point. Los tres primeros segmentos de la dirección IP deben ser idénticos a los tres primeros segmentos de la dirección IP del punto de acceso o de la estación de base. El último segmento de la dirección IP del proyector debe ser similar, pero no idéntico, al último segmento de la dirección IP del punto de acceso o la estación de base.
- Si no está utilizando DHCP, compruebe la dirección de acceso del proyector en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point del proyector. Debe ser idéntica a la dirección IP del punto de acceso o la estación de base AirPort.
- Si está utilizando una contraseña para el proyector, ésta cambia cada vez que apaga el proyector y lo vuelve a encender. Compruebe la contraseña del proyector en la pantalla de espera LAN e introdúzcala cuando se la solicite.
- Si está utilizando AirPort, compruebe la configuración de su red. Inicie la utilidad AirPort Admin, seleccione la estación de base, haga clic en Configurar y en Mostrar todos los ajustes. Haga clic en la ficha Red. Si configura el proyector para conectarlo en modo DHCP, habilite Distribuir direcciones IP y Compartir una sola dirección IP.

- Si está utilizando AirPort y DHCP está deshabilitado en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point del proyector, asegúrese de que la opción Distribuir direcciones IP está desactivada.
- Si está utilizando el modo Access Point y está conectado a una red errónea, puede experimentar interferencias en la señal desde otra red. Pruebe a reiniciar el punto de acceso o la estación de base, después reinicie EasyMP Network Projection.
- Si está utilizando AirPort, el SSID del proyector debe coincidir con el nombre de la red de AirPort, no con el nombre de la estación de base de AirPort. Para comprobar el nombre de red, inicie la utilidad AirPort Admin, seleccione la estación de base y haga clic en Configurar. Luego, haga clic en Mostrar todos los ajustes. El nombre de red aparece en la ficha AirPort.
- Si se le pide una contraseña cuando se conecta, introduzca la clave de encriptación WEP (si está utilizando encriptación WEP).

No recibe correo electrónico cuando se produce un problema con el proyector.

- Asegúrese de que el ajuste Correo esté correcto en el menú Red. Para obtener detalles, consulte la página 86.
- Para recibir notificación por correo electrónico cuando el proyector está en modo de espera, necesita configurar Modo en espera como Comunicación activada en el menú Extendida. Consulte la página 110.
- Compruebe que el cable de red o el Módulo 802.11a/b/g inalámbrico (solamente en el PowerLite 85+/825+/826W+) esté conectado correctamente y de forma segura.
- Compruebe que el proyector esté recibiendo corriente.

Solución de problemas con el control remoto

El proyector no responde a los comandos del control remoto.

- Es posible que las pilas del control remoto no estén instaladas correctamente o que estén agotadas. Para cambiar las pilas, consulte la página 34.
- Asegúrese de que se encuentra a menos de 6 metros del proyector y en el rango del sensor frontal o trasero del proyector (aproximadamente 30° a la izquierda o la derecha y 30° por encima o por debajo).
- Disminuya las luces de la habitación y apague todas las luces fluorescentes que estén encendidas. Asegúrese de que el proyector no esté directamente expuesto a la luz del sol. La iluminación fuerte, especialmente las luces fluorescentes, puede afectar a los receptores de infrarrojos del proyector. Además, apague cualquier equipo cercano que emita energía por infrarrojos, como un calefactor radiante. Para evitar la interferencia, también puede desactivar el sensor delantero y trasero del proyector con el ajuste Receptor remoto (consulte la página 102), pero esto puede limitar el uso del control remoto.
- Asegúrese de que los sensores del proyector no hayan sido apagados con el ajuste Receptor remoto (consulte la página 102).
- Si algún botón se mantiene pulsado más de 30 segundos, el control remoto entrará en modo de suspensión. Suelte el botón que mantenía pulsado para volver a activar el control remoto.
- Si usa el control remoto como mouse inalámbrico, asegúrese de que el ajuste USB Type B en el menú Extendida esté configurado en Ratón sin cable (consulte la página 111).

Dónde obtener ayuda

Epson ofrece los siguientes servicios de soporte técnico:

Soporte en Internet

Visite el sitio Web de soporte técnico de Epson en **www.latin.epson.com** para obtener soluciones a los problemas más comunes. Puede descargar utilidades y otros archivos, obtener respuestas a preguntas frecuentes y la solución de problemas o enviar un correo electrónico a Epson.

Hable con un representante del servicio técnico

También puede hablar con un especialista de soporte para proyectores al marcar uno de los siguientes número:

País	**Número de teléfono**
Argentina	(54 11) 5167-0300
Chile	(56 2) 230-9500
Colombia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	(50 6) 2210-9555 800-377-6627
México México, D.F. Resto del país	 (52 55) 1323-2052 01-800-087-1080
Perú	(51 1) 418-0210
Venezuela	(58 212) 240-1111

Si su país no figura en la lista, comuníquese con la oficina del país más cercano. Puede incurrir en costos de llamada interurbana o de larga distancia.

Antes de llamar para obtener asistencia, tenga a mano la siguiente información:

- Nombre del producto (PowerLite 84+/85+/824+/825+/826W+)
- Número de serie del producto (ubicado en el proyector)
- comprobante de compra (como un recibo) y la fecha de compra
- configuración de la computadora o del video
- Descripción del problema

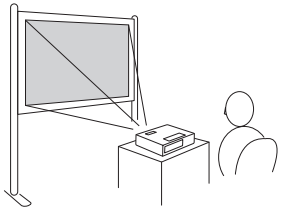
Compra de suministros y accesorios

Puede adquirir accesorios de un distribuidor autorizado de productos Epson. Para localizar al distribuidor más cercano, comuníquese con Epson como se describe anteriormente.

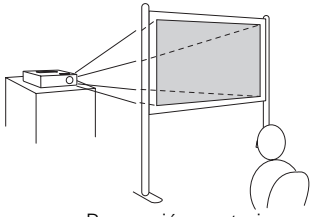
A Instalación del proyector

Este apéndice proporciona las directrices necesarias para instalar el proyector en un sitio de forma permanente, como en un salón de clases o en una sala de conferencias.

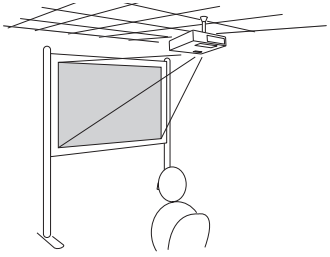
Se puede instalar el proyector para cuatro configuraciones de visualización diferentes: proyección frontal, proyección desde el techo, proyección posterior en una pantalla semitransparente o proyección posterior/desde el techo, como se muestra en las figuras:



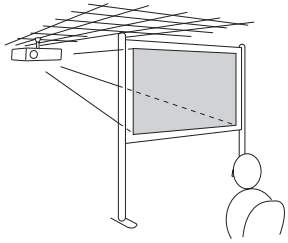
Proyección frontal



Proyección posterior



Proyección frontal/en el techo



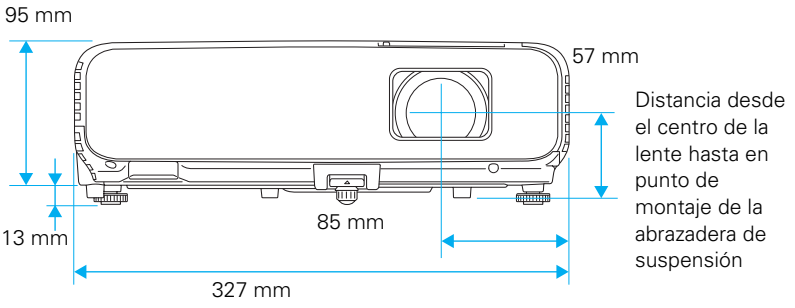
Proyección posterior/en el techo

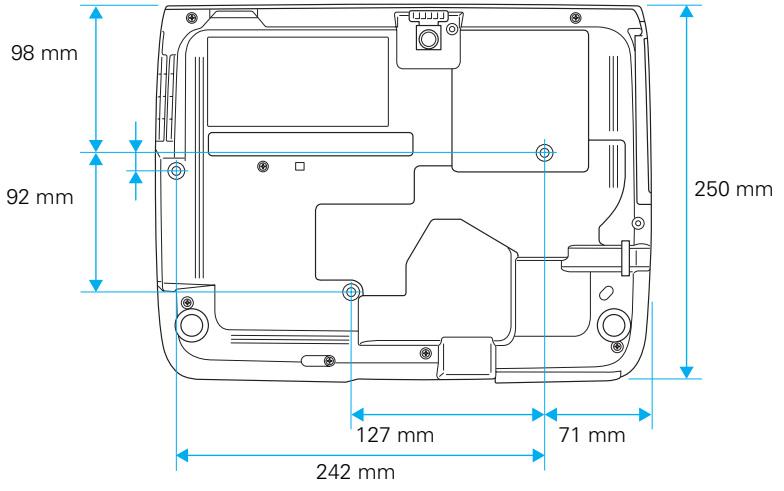
Para proyectar la imagen desde arriba, necesitará el hardware opcional para montaje en el techo; consulte la página 15 para solicitar más información. Asimismo, tendrá que seleccionar la opción de proyección Frontal/Techo o Posterior/Techo en el menú Extendida del proyector para lanzar la imagen de arriba a abajo. Para proyectar la imagen desde atrás, en una pantalla semitransparente, seleccione Posterior o Posterior/Techo (consulte la página 109).

Si va a instalar el proyector en el techo y lo coloca por encima de la altura de la pantalla, deberá inclinar el proyector hacia abajo para centrar la imagen en la pantalla. Esto provocará que la imagen pierda su forma cuadrada. Puede corregir la distorsión utilizando la función Keystone del sistema de menús del proyector (consulte la página 101).

Si coloca el proyector de manera que la base de la lente quede nivelada con la parte baja de la pantalla, la imagen será cuadrada y no tendrá que ajustarla. Si coloca la lente más bajo que la parte inferior de la pantalla, deberá inclinar el proyector hacia arriba (lo que hará que la imagen pierda su forma cuadrada, tal como se describe anteriormente) si desea cubrir toda la pantalla con la imagen.

Las siguientes ilustraciones ejemplifican las medidas que puede usar durante la instalación del proyector:





B Especificaciones técnicas

Generales

Tipo de pantalla	Matriz activa TFT de polisilicona Epson
Resolución (formato nativo)	
84+/85+/824+/825+	1024 × 768 píxeles (XGA)
826W+	1280 × 80 píxeles (WXGA)
Reproducción de color	16,8 millones de colores
Emisión de luz	Emisión de luz blanca

	Modo de Consumo eléctrico Normal (ISO 21118) (lúmenes)	**Modo de Consumo eléctrico ECO (lúmenes)**
84+/85+	2600	2080
824+/825+	3000	2400
826W+	2500	2000

Emisión de luz de color

	Modo de Consumo eléctrico Normal (lúmenes)
84+/85+	2600
824+/825+	3000
826W+	2500

Relación de contraste	2000:1 con iris automático
Tamaño de imagen	de 0,71,1 a 762 cm (84+/85+/824+/825+) de 63,5 a 711,2 cm (826W+)
Distancia de proyección	0,83 a 13,86 metros
Métodos de proyección	Delantero, posterior, de arriba a abajo (montaje en el techo)
Sistema de sonido interno	10 W monaural
Relación óptica del ancho a la altura	
84+/85+/824+/825+	4:3 (horizontal:vertical)
826W+	16:10 (horizontal:vertical)
Relación de zoom	1:1.62
Nivel de ruido	28 dB en modo Consumo eléctrico ECO 35 dB en modo Consumo eléctrico Normal
Corrección trapezoidal	Automática (capacidad de ajuste manual corrección trapezoidal vertical de ±30°)
Compatibilidad del mouse	Compatible con USB (tipo B)

nota

La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando.

Lámpara de proyección

Tipo	UHE (Ultra eficiencia alta)
Consumo de energía	200 W
Vida útil de la lámpara	Aprox. 5000 horas (modo Consumo eléctrico Normal) Aprox. 6000 lúmenes (modo Consumo eléctrico ECO)
Número de pieza	V13H010L50

Control remoto

Alcance	6 metros
Pilas	2 pilas AA

Dimensiones

Altura	95 mm, patas replegadas
Anchura	327 mm
Largo	250 mm
peso	3,1 kg

Eléctricas

Frecuencia nominal	50/60 Hz CA
Fuente de alimentación	de 100 a 120 V CA; 3,3 A de 220 a 240 V CA; 1,5 A
Consumo de energía	En funcionamiento: 100 a 120 V CA 289 W (modo Consumo eléctrico Normal) 238 W (modo Consumo eléctrico ECO) 220 a 240 V CA 275 W (modo Consumo eléctrico Normal) 228 W (modo Consumo eléctrico ECO) En espera: 100 a 120 V CA 0,4 W (Comunicación desactivada) 9,4 W (Comunicación activada) 220 a 240 V CA 0,7 W (Comunicación desactivada) 9,5 W (Comunicación activada)

Especificaciones ambientales

Temperatura	En funcionamiento: 5 °C a 35 °C Almacenamiento: –10 °C a 60 °C
Humedad (sin condensación)	En funcionamiento: De 20 a 80% de humedad relativa Almacenado: de 10 a 90% de humedad relativa
Rango de altitud de funcionamiento	0 a 2.286 m

Seguridad

Estados Unidos	FCC 47CFR Parte 15B Clase B (DoC) UL60950-1 Segunda edición (Marca cTUVUS)
Canadá	ICES-003 Clase B CSA C22.2 N° 60950-1-07 (Marca cTUVUS)

En este proyector se utilizan CIs de Pixelworks™ DNX™

Formatos de video compatibles

El proyector es compatible con estándares de video internacionales NTSC, PAL y SECAM, así como los formatos de visualización de monitores que se enumeran más abajo.

Para proyectar salidas de imagen desde una computadora, la tarjeta de video de la computadora tiene que estar configurada en una frecuencia de actualización (frecuencia vertical) que sea compatible con el proyector. Algunas imágenes ajustan su tamaño automáticamente con la tecnología SizeWize™ de Epson para visualizarse en el formato "nativo" del proyector (XGA o WXGA). Puede que las frecuencias de algunas computadoras no permitan que las imágenes se muestren correctamente; consulte el manual de su computadora para obtener más información.

Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Resolución
VGA—60	60	640 × 480
VESA—72	72	640 × 480
VESA—75	75	640 × 480
VESA—85	85	640 × 480
SVGA—56	56	800 × 600
SVGA—60	60	800 × 600
SVGA—72	72	800 × 600
SVGA—75	75	800 × 600
SVGA—85	85	800 × 600
XGA—60	60	1024 × 768
XGA—70	70	1024 × 768
XGA—75	75	1024 × 768
XGA—85	85	1024 × 768
WXGA—60-1	60	1280 × 768
WXGA—60-2	60	1360 × 768
WXGA—60	60	1280 × 800
WXGA—75	75	1280 × 800
WXGA—85	85	1280 × 800
WXGA+—60	60	1440 × 900
WXGA+—75	75	1440 × 900
WXGA+—85	85	1440 × 900
WSXGA+—60*	60	1680 × 1050

Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Resolución
SXGA1—70	70	1152 × 864
SXGA1—75	75	1152 × 864
SXGA1—85	85	1152 × 864
SXGA2—60	60	1280 × 960
SXGA2—75	75	1280 × 960
SXGA2—85	85	1280 × 960
SXGA+60	60	1400 × 1050
SXGA+75	75	1400 × 1050
SXGA3—60	60	1280 × 1024
SXGA3—75	75	1280 × 1024
SXGA3—85	85	1280 × 1024
UXGA—60	60	1600 × 1200
MAC13	67	640 × 480
MAC16	75	832 × 624
MAC19	75	1024 × 768
MAC19-60	59	1024 × 768
MAC21	75	1152 × 870
NTSC	60	720 × 480
NTSC 4.43	60	720 × 480
PAL	50	720 × 576
M-PAL	60	720 × 576
N-PAL	50	720 × 576
PAL60	60	720 × 576
SECAM	50	720 × 576
HDTV (720p)	60	1280 × 720
HDTV (720p)	50	1280 × 720
HDTV (1080i)	60	1920 × 1080
HDTV (1080i)	50	1920 × 1080
TV480i	60	720 × 480
TV576i	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576

* Disponible solamente si está utilizando el proyector 826W+ y la Resolución está configurada en Ancho.

C Avisos

Este apéndice incluye instrucciones de seguridad y otra información importante sobre su proyector.

Instrucciones importantes de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad cuando configure y utilice el proyector:

- No mire nunca la lente mientras esté encendido el proyector. La luz brillante puede dañar sus ojos y es especialmente peligroso para los niños y los mascotas.
- No coloque el proyector en una carreta, un estante o una mesa inestable.
- No utilice el proyector si está ladeado o inclinado sobre uno de sus laterales. No incline el proyector más de 30° hacia enfrente o hacia atrás.
- Si el proyector está montado en el techo, debe ser instalado por técnicos cualificados usando el hardware de montaje diseñado para usarse con este proyector.
- Si utiliza un soporte para montaje en techo y le aplica adhesivos al soporte para evitar que los tornillos se aflojen, o si le aplica lubricantes o aceites al proyector, la carcasa del proyector se puede rajar y el proyector se puede caer desde el soporte para montaje en techo. Esto puede causar heridas graves a cualquier persona que esté debajo del soporte y podría dañar el proyector. Cuando instale o ajuste un soporte para montaje en techo, no utilice adhesivo para evitar que los tornillos se aflojen y no utilice aceites o lubricantes.
- No pise el proyector o coloque objetos pesados encima de él.
- No use el proyector donde pueda estar expuesto a lluvia, el agua o una humedad excesiva.
- Desconecte el proyector de la toma de corriente antes de limpiarlo. Utilice un paño seco (o, para suciedad o manchas difíciles, puede utilizar un paño húmedo que se haya escurrido) para limpiar el proyector. No utilice productos de limpieza líquidos o aerosoles. Tampoco utilice solventes como alcohol, diluyentes o bencina.

- No derrame líquidos de ningún tipo sobre el proyector. No coloque ningún recipiente con líquido encima del proyector.
- No use el proyector en lugares donde exista humedad o polvo en exceso, cerca de aparatos para cocinar o de calefacción, o en lugares donde puede entrar en contacto con humo o vapor.
- No introduzca o deje caer objetos de ningún tipo en las rejillas de ventilación o aperturas del proyector. No deje objetos extraños, de metal, o inflamables cerca del proyector.
- No use o almacene el proyector o el control remoto en un lugar caliente, como cerca de la calefacción, bajo la luz directa del sol o en un vehículo cerrado.
- No obstruya las ranuras o las aperturas de la carcasa del proyector. Éstas proporcionan ventilación y evitan que el proyector se sobrecaliente. Si va a instalar el proyector cerca de una pared, deje una distancia mínima de 20 cm de espacio entre la pared y la entrada de aire.
- No utilice el proyector en una cabina cerrada a menos que tenga buena ventilación.
- Si está utilizando dos o más proyectores que estén juntos, deje al menos 60 cm de espacio entre los proyectores para permitir una ventilación adecuada.
- Es posible que necesite limpiar el filtro de aire y la entrada de aire. Un filtro de aire o entrada de aire obstruidos pueden bloquear la ventilación necesaria para enfriar el proyector.
- No guarde el proyector al aire libre durante un periodo largo.
- Use el proyector en un ambiente entre los 5 °Ca 35 °C. La proyección puede ser inestable en temperaturas superiores o inferiores a las mencionadas y el proyector se puede averiar.
- No guarde el proyector en ambientes cuya temperatura no se encuentre comprendida entre los –10 °C y 60 °C o en lugares donde esté expuesto a la luz solar directa durante mucho rato. De lo contrario podría dañarse la carcasa.
- No toque el enchufe durante una tormenta eléctrica. De lo contrario, podría recibir una descarga eléctrica.
- Desconecte el proyector cuando no se vaya a utilizar durante periodos prolongados.

- Desconecte el proyector de la toma eléctrica y consulte al personal de servicio especializado en cualquiera de estas circunstancias: si no funciona con normalidad después de seguir las instrucciones de funcionamiento o si muestra un rendimiento muy distinto; si el proyector expulsa humo, olores o ruidos extraños; si el cable de alimentación o la conexión esté dañada o rota; si se ha derramado líquido o se han introducido objetos extraños en el proyector o si ha estado expuesto a la lluvia o el agua; si se ha caído o se ha dañado la carcasa.
- No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indica específicamente en este *Manual del usuario*. Contrate personal cualificado para llevar a cabo todas las reparaciones oportunas. Al abrir y quitar las cubiertas, puede verse expuesto a voltajes perjudiciales y otros peligros.
- Con excepción de las instrucciones específicas que se dan en este *Manual del usuario*, no abre ninguna de las cubiertas del proyector. Nunca intente desmontar o modificar el proyector (incluyendo los consumibles). Deje las reparaciones en manos de personal técnico.
- Utilice el tipo de fuente de alimentación indicada en el proyector. El uso de una fuente de alimentación diferente puede provocar un incendio o descargas eléctricas. Si no está seguro de la electricidad disponible, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica.
- Si utiliza el proyector en un país distinto al país donde lo compró, utilice el cable de alimentación correcto para ese país.
- Tome las siguientes precauciones con respecto a la conexión: no toque la conexión con las manos mojadas. No introduzca la conexión en una toma de corriente que tenga polvo. Introduzca la conexión firmemente en la toma. No tire del cable de alimentación cuando esté desconectando el enchufe; siempre sujete el enchufe al desconectarlo. No sobrecargue las conexiones de pared, los cables de extensión o el interruptor de corriente. El incumplimiento de estas precauciones podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- No coloque el proyector en un lugar donde pueda pisarse el cable.
- Ⓗg Este producto incluye una lámpara que contiene mercurio. Consulte la legislación nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.
- No coloque ningún objeto que se pueda deformar o dañar cerca de las entradas de aire. No ponga sus manos o cara cerca de las entradas de aire mientras esté realizando una proyección.

- Antes de mover el proyector, asegúrese de que el proyector esté apagado, que el enchufe esté desconectado de la toma de corriente y que todos los cables estén desconectados.
- Nunca intente retirar la lámpara inmediatamente después de usar el proyector ya que estará muy caliente. Antes de retirar la lámpara, apague el proyector y espere por lo menos una hora para que la lámpara se pueda enfriar completamente.
- No coloque la fuente de una llama, tal como una vela encendida, encima o cerca del proyector.
- No modifique el cable de alimentación. No coloque objetos pesados encima del cable de alimentación y no doble, tuerce o tire del cable demasiado. Mantenga el cable de alimentación alejado de aparatos electrónicos calientes.
- Si se rompe la lámpara, ventile la habitación para evita inhalar los gases que ésta contiene o evitar que dichos gases entren en contacto con los ojos o la boca.
- Si el proyector esta montado en el techo y se rompe la lámpara, tenga cuidado de que los trozos de cristal no le caigan en los ojos cuando abra la cubierta de la lámpara.
- No dañe, desmonte o someta a golpes la lámpara.
- No acerque la cara al proyector mientras está en uso.
- No use rociadores que contengan gases inflamables para limpiar la lente o el filtro. No rocíe un líquido de ningún tipo directamente sobre el proyector o su lente. No use el proyector en lugares donde pueda haber gases inflamables, explosivos o corrosivos en la atmósfera.
- Introduzca las pilas de modo que las polaridades estén correctas. No utilice pilas de diferentes tipos y no mezcle pilas nuevas y viejas. No utilice pilas que no sean las especificadas en este *Manual del usuario*.
- Si las pilas presentan fugas, limpie el liquido con un paño suave. Si le cae el líquido en las manos, láveselas inmediatamente.
- Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar. Deseche las pilas en conformidad con las normativas locales.
- Retire las pilas si no va a usar el control remoto durante un período de tiempo prolongado.
- No exponga las pilas al calor o a una llama, y no las sumerja en agua.
- Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños. Las pilas implican peligro de asfixia y son muy peligrosos si se ingieren.
- No encienda el proyector cuando el volumen esté demasiado alto.

- No utilice el proyector en lugares sometidos a temperaturas muy bajas o muy altas. Asimismo, evite lugares donde la temperatura puede cambiar de forma repentina.
- No instale el proyector en lugares donde pueda estar sometido a vibraciones o golpes, ni cerca de cables eléctricos de alto voltaje o campos magnéticos.

ADVERTENCIA: los cables incluidos con este producto contienen productos químicos, incluyendo plomo, que, según el estado de California, provoca defectos de nacimiento u otras alteraciones de tipo reproductivo. ***Lávese las manos después de tocarlos.*** (Este aviso se suministra según la Proposición 65 en Cal. Health & Safety Code §25249.5 y siguientes).

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

For Canadian Users

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Garantía

1. Garantía limitada de productos Epson

Los productos Epson tienen garantía contra defectos de fabricación y el malfuncionamiento de los materiales utilizados para la fabricación de los mismos siempre y cuando las fallas ocurran bajo las condiciones de uso y manejo detalladas en la documentación del producto. Así mismo, la garantía cubrirá únicamente el periodo especificado en la sección "Cobertura de garantía limitada Epson", la cual toma efecto a partir de la fecha de entrega del producto al comprador por parte de Epson o algún distribuidor autorizado Epson (vea "Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica"), en el país donde compró el producto Epson.

Epson también garantiza que los consumibles (cartuchos de tinta, tóner y baterías) incluidos con el producto se comportarán de acuerdo con las especificaciones siempre y cuando se utilicen antes de que expire la garantía de los mismos.

2. Alcance de la garantía

Si Epson recibiera aviso de algún defecto en el producto durante el periodo de garantía, podrá, a su discreción, reparar o reemplazar el producto defectuoso sin costo para el cliente. En el caso de reemplazo, el producto sustituido pasará a ser propiedad de Epson. El producto que servirá de reemplazo podrá ser nuevo o previamente reparado de acuerdo con los estándares de calidad Epson y gozará del remanente de la garantía del producto original.

La presente garantía no incluye compensación o indemnización alguna causada por las fallas de funcionamiento del producto Epson. En cualquier caso, la responsabilidad máxima de Epson para con el cliente quedará limitada al precio de compra pagado a Epson o al distribuidor de venta autorizado.

Epson no proporciona ninguna garantía al software no fabricado por Epson aún cuando el software se entregue con productos Epson. El software estará amparado bajo la garantía del fabricante del mismo, tal y como lo señale la documentación que el fabricante adjunte.

3. Limitaciones y exclusiones

La garantía no será válida en los siguientes casos:

3.1 Cuando los números de serie del producto hayan sido alterados o retirados.

3.2 Cuando el producto Epson haya sufrido modificaciones no autorizadas, se le haya dado un uso incorrecto, o si el producto fue utilizado o almacenado sin respetar las especificaciones ambientales del mismo.

3.3 Cuando el producto haya sufrido daños directamente relacionados con el uso de accesorios y/o consumibles no originales, rellenados o reentintados, así como el uso de tipos de papel inapropiados para las especificaciones del producto.

3.4 Cuando el producto sufra daños debido al transporte inadecuado del mismo. (En caso de que el empaque, instalación, mantenimiento y el desplazamiento del producto sean deficientes o negligentes).

3.5 Cuando se produzcan daños al producto causados por desastres naturales o provocados (incendios, inundaciones, tormentas eléctricas, terremotos, etc.), fluctuaciones de corriente eléctrica o interacción del producto Epson con productos de otras marcas y fabricantes.

3.6 Cuando se detecte que el producto fue desarmado total o parcialmente, o sufrió algún intento de reparación fuera de los Centros Autorizados de Servicio Epson.

3.7 Cuando se produzcan derrames de sustancias en el producto.

3.8 Cuando se descubra que las piezas plásticas exteriores hayan sido rayadas o maltratadas.

3.9 Cuando los daños al producto hayan sido causados por pruebas, instalación, mantenimiento o ajustes inapropiados.

La garantía no incluye accesorios (tapas, fundas y bandejas) o el reabastecimiento de suministros y consumibles (cartuchos de tinta, tóner, cintas entintadas, baterías, cilindros fotosensibles, perillas, cabezales de impresión y lámparas), los cuales, por su naturaleza, deben ser adquiridos regularmente a través de los canales de venta autorizados.

4. Obtención del servicio de garantía

Se recomienda consultar la documentación incluida con el producto para verificar que los ajustes del mismo estén correctamente configurados y ejecutar regularmente las pruebas y diagnósticos indicados. Así mismo, Epson recomienda el uso de suministros, accesorios y consumibles originales Epson para garantizar el óptimo funcionamiento del producto.

Para acceder al servicio de garantía, el cliente puede acudir a cualquiera de los Centros Autorizados de Servicio Epson de su país con una copia de su factura de compra, o llamar a los Centros de Asistencia Técnica Epson (vea la lista por países, más adelante).

En el caso de que el cliente llame, deberá proporcionar los números de modelo y serie del producto, además de los datos del lugar y la fecha de compra (la garantía es únicamente válida en el país de compra).

En el caso de que no exista un Centro Autorizado de Servicio cercano a su localidad, por favor comuníquese con el Centro de Asistencia Técnica para que uno de nuestros representantes le indique dónde obtener servicio calificado.

5. Responsabilidades del cliente

El cliente es responsable por la seguridad de cualquier información confidencial y de su propiedad, así como de mantener copias de todos los archivos para poder restablecerlos en el caso de fallas. Cualquier actividad relacionada con la reinstalación del software que se entregó originalmente con el producto será facturada al cliente de acuerdo a las tarifas en vigor del Centro de Servicio Epson. Estos cargos y tarifas aplicarán también si la falla es causada por defectos de programas de software que sean propiedad del cliente o por la entrada de algún virus informático.

Para obtener servicio a domicilio o en el lugar donde se utiliza y/o almacena el producto, el cliente deberá proporcionar acceso directo al producto, espacio de trabajo adecuado, instalaciones eléctricas, acceso a los recursos necesarios para la instalación, reparación o mantenimiento y seguridad para la integridad del personal de Epson y sus herramientas de trabajo.

6. Cobertura de garantía limitada Epson

Producto	Modelo	Duración	Condiciones	Nota
Proyector	PowerLite	Dos años	Centro de servicio	La lámpara es un consumible

Servicio de asistencia técnica

Epson le ofrece asistencia técnica mediante servicios electrónicos y telefónicos. Antes de llamar a Epson, consulte los manuales incluidos con su producto. Si no encuentra una solución a su problema, visite la página de Internet de Epson: **www.latin.epson.com.**

Centros de asistencia técnica

País	Número de teléfono	Internet
Argentina	(54 11) 5167-0300	www.epson.com.ar
Chile	(56 2) 230-9500	www.epson.cl
Colombia	(57 1) 523-5000	www.epson.com.co
Costa Rica	(50 6) 2210-9555 800-377-6627	www.epsoncr.com
México	(52 55) 1323-2052 1-800-087-1080	www.epson.com.mx
Perú	(51 1) 418-0210	www.epson.com.pe
Venezuela	(58 212) 240-1111	www.epson.com.ve

Si el país no se encuentra en la lista anterior, por favor comuníquese con la empresa que le vendió el producto.

A través de Internet usted puede obtener información y ayuda en línea para todos los productos Epson. Registre su equipo Epson en nuestra página de Internet, en **www.latin.epson.com**, haga clic en la opción **Soporte técnico** y luego seleccione **Registre su producto**.

Soporte y servicio de garantía extendida

En algunos países, Epson le ofrece la posibilidad de ampliar la cobertura de la garantía original de sus productos. Puede obtener detalles a través de los Centros de asistencia técnica.

Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica

Epson Argentina S.A.
Avenida Belgrano
964/970
(1092), Buenos Aires
Argentina
Tel: (54 11) 5167-0300
Fax: (54 11) 5167-0333

Epson Chile, S.A.
La Concepción 322
Providencia, Santiago
Tel: (56 2) 484-3400
Fax: (56 2) 484-3413

Epson Colombia, Ltda.
Calle 100, No. 21-64
piso 7
Bogotá, Colombia
Tel: (57 1) 523-5000
Fax: (57 1) 523-4180

Epson Costa Rica, S.A
Embajada Americana,
200 Sur y 300 Oeste
San José, Costa Rica
Tel: (50 6) 2210-9555
Fax: (50 6) 2296-6046

Epson México, S.A. de C.V.
Blvd. Manuel Avila
Camacho 389 Edificio 1
Conjunto Legaria
Col. Irrigación, C.P
11500 México, D.F.
Tel: (52 55) 1323-2000
Fax: (52 55) 1323-2183

Epson Perú, S.A.
Av. Canaval y Moreyra
590
San Isidro, Lima 27, Perú
Tel: (51 1) 418-0210
Fax: (51 1) 418-0220

Epson Venezuela, S.A.
Calle 4 con Calle 11-1
La Urbina Sur
Caracas, Venezuela
Tel: (58 212) 240-1111
Fax: (58 212) 240-1128

Avisos del software (para el proyector PowerLite 85+/825+/826W+)

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").
We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.
If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2
libgcc1(gcc-4.2.3)
linux-2.6.20
patches
udhcp 0.9.8
uvc rev.219
wireless_tools 29
Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

   Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

   In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

   This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

   Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

> This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

> Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items–whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1989
> Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").
We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.
If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29
SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

   A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

   The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

   "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

      (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

   Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

   In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

   Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

   If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

   However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

   When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

   If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

   Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

   You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

   a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

   b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

   c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

   d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

   e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

   For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
> Copyright (C) <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES
============

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

> "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

> **libpng-1.2.7**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

> Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

> Simon-Pierre Cadieux
> Eric S. Raymond
> Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “zlib” are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

   "License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

   "Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

   "Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

   "You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

   "Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

   "Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

   "Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

   "Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition,"submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.
3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
   (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
   (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
   (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

   Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Índice

A

A/V Mute, 36, 108, 131
Accesorios, 15
Adaptador, audio, 62
Ajuste de Color, 98
Ajustes, menú, 101 a 102
Alimentación, especificaciones, 151
Altavoces
  conexión, 63
  especificaciones, 150
Altitud, 110, 152
Altura de la imagen, ajuste, 28
Ampliación de la imagen, 29, 37
Apagado de la imagen (con A/V Mute), 36
Asistencia, *vea* Soporte técnico
Aspecto, ajuste, 38 a 39, 100
Audio
  adaptador, 62
  conexión del equipo, 61 a 63
Avisos por correo electrónico, 86 a 87
Ayuda, Epson, 11, 145 a 146

B

Bloqueo funcionam., ajuste, 101, 108
Botón Auto, 31
Botón E-Zoom, 37
Botón Freeze, 36
Botón LAN, 27, 35
Botón User, 102
Brillo, ajuste, 97

C

Cable de los componentes de video, 55, 58
Cable de video (RCA) compuesto, 55 a 56
Cable de video componente, 15
Cable Ethernet, 66 a 68
Cable S-Video, 57
Cable USB, 12
Cables
  adaptador de audio, 12
  dibujos, 12
  Ethernet, 66
  mouse, 53
  S-Video, 15, 57
  USB, 12, 51, 53
  VGA a componente, 12, 58
Cámara de documentos
  conexión, 60 a 61
  pedido, 15
Cámara digital, conexión, 60 a 61
Cambio de fuente de imagen, 27, 35
Captura de la imagen, 107
Código solicitado, contraseña, 106
Colocación
  imagen, 28
  proyector, 18 a 24, 147 a 148
Color
  configuración, 97 a 98
  corrección, 40
  modo, 40, 97
  problemas, 138
  saturación, 97
  temperatura, 98
Computadora
  conexión, 50 a 54
  corrección de las imágenes, 31
  selección de la fuente, 27

Computadora portátil
conexión, 50 a 52
problemas de visualización, 131 a 135
selección de la fuente, 27, 35
Conexión del proyector
a un dispositivo USB, 60 a 61
a un equipo de audio, 61 a 63
a una cámara de documentos, 60 a 61
a una cámara digital, 60 a 61
a una computadora, 50 a 54
al equipo de video, 55 a 59
Configuración predeterminada, restauración, 96
Contraseña
acceso remoto, 73
código solicitado, 106
predefinida, 104
protección, 103 a 106
Contraste, ajuste, 97
Control a través del navegador Web, 89
Control del proyector
con un navegador, 89
EasyMP Monitor, 65
notificaciones por correo electrónico, 86 a 87
SNMP, 88 a 89
Control del Web Remote, 91
Control remoto
alcance, 151
botón A/V Mute, 36
botón E-Zoom, 37
botón Freeze, 36
cable de conexión para el mouse, 53 a 54
cambio de la fuente, 35
como mouse inalámbrico, 43
corrección del color, 40
especificaciones, 151
pilas utilizadas, 151
problemas, 144
puntero, uso, 44
solución de problemas, 144
teclado numérico, uso, 104
virtual en la red, 91
Corrección trapezoidal, 29 a 31, 101, 136, 150

D

Declaración de cumplimiento de las normas FCC, 160
Desembalaje del proyector, 12
DHCP, 78, 142, 143
Difusión de mensajes, 10
Direct Power On, 26, 110
Dispositivo antirrobo, 15
Distancia entre el proyector y la pantalla, 18, 150

E

EasyMP Monitor, 65
EasyMP Network Projection
configuración del proyector para, 77 a 83
creación de una contraseña para, 73
problemas, 141 a 143
proyección por la red, 65 a 84
Encendido
botón, 25
indicador de estado, 25, 127 a 129
Encendido/apagado del proyector, 24 a 27
Encriptación, 80 a 82, 83
Encriptación de los datos, 83
Enfoque de la imagen, 29
Epson
accesorios, 15
apoyo técnico, 11, 145 a 146
Especificaciones
ambientales, 152
control remoto, 151
dimensiones, 151
eléctricas, 151
generales, 149
lámpara, 150
luminosidad, 149
resolución, 149
seguridad, 152
Estado, indicadores, 127 a 129
Extendida, menú, 109 a 111
Extracción del módulo inalámbrico, 84

F

Filtro de aire
  limpieza, 115 a 120
  pedido, 15
  reemplazo, 116 a 121
Forma del puntero, ajuste, 101
Formato progresivo, 100
Fuente
  selección, 27, 35, 56 a 59
  visualización, 129

G

Garantía, 11, 161 a 164

I

Idioma
  ajuste, 111
  cambio de, 111
Imagen
  ajuste, 28 a 31, 97 a 98
  ajuste en la pantalla, 99, 135
  altura, ajuste, 28
  ampliación/reducción, 29, 37
  apagado (con A/V Mute), 36
  borrosa, 137
  captura y guardado en el proyector, 107
  colocación, 99
  corrección de la forma, 29 a 31, 101, 136
  problemas con, 131 a 139
  proyectada en un pizarrón, 40
  selección de la fuente, 27, 35, 56 a 59
  subida, 28
  tamaño y distancia de proyección, 18, 150
Imagen de pantalla, *vea* Imagen
Imagen, menú, 97 a 98
Imágenes HDTV, formatos de video, 154
Inalámbrico
  encriptación WEP, 80 a 82
  módulo, 12, 15, 69 a 70, 84
  mouse, 43
  presentación, 65 a 84
  problemas, 141 a 143
  Quick Wireless Connection, 71
  seguridad, 80 a 83
  seguridad WPA, 82 a 83
Indicadores de advertencia, 127 a 129
Indicadores de estado, 127 a 129
Información, menú, 129
Instalación del proyector, 147 a 148
Instant Off, 26
Iris automático, ajuste, 98

K

Kensington, dispositivo antirrobo, 15
Keystone auto, ajuste, 101

L

Lámpara
  especificaciones, 150
  indicador de estado, 127 a 129
  número de horas de uso, 129
  pedido, 15
  reemplazo, 116 a 122
Lámpara de proyección, *vea* Lámpara
Lente, limpieza de la, 114
Limpieza
  exterior del proyector, 114
  filtro de aire, 115 a 120
  lente, 114
Logotipo del usuario, ajuste, 107
Logotipo, guardado en el proyector, 106 a 108
Luminosidad, 149

M

Mac
  ajuste de resolución, 135
  problemas de visualización, 133, 134
Maletín de transporte, 12, 15, 123
Manuales, 10 a 11
Mensaje “No Soportado”, 133
Mensaje “Sin Señal”, 132 a 133
Menús
  Ajustes, 101 a 102
  cambio de la configuración, 94 a 95
  configuración predeterminada, restauración, 96
  Extendida, 109 a 111
  Imagen, 97 a 98
  Información, 129
  Logotipo del usuario, 107
  Red, 67, 72
  Señal, 98 a 100
Micrófono, conectar, 62
Modo Access Point, 77 a 79
Modo Ad Hoc, 75 a 76
Modo alta altitud, 110
Modo de color
  Deporte, 40
  Dinámico, 40
  Foto, 40
  Pizarra, 40
  Pizarra negra, 40
  Presentación, 40
  sRGB, 40
  Teatro, 40
Modo de color, ajuste, 40, 97
Modo de espera, 24, 110
Modo infraestructura, *vea* Modo Access Point
Modo reposo, 110
Módulo inalámbrico, 15
Monitor externo, conectar, 54
Montaje en el techo, 147 a 148
Mouse
  cable de conexión para el control remoto, 53 a 54
  compatibilidad, 150
  inalámbrico, 53 a 54
  uso del control remoto como, 43

N

Nitidez, ajuste, 98
Nivel de ruido, 150

O

Opciones para el proyector, 15

P

Palabra clave, 73
Pantalla
  distancia del proyector, 18, 150
  en blanco, 131 a 135
  pantalla de inicio, creación, 106 a 107
  pedido, 15
Pantalla de inicio, creación, 106 a 108
Pantalla en blanco, 131 a 135
Patrón
  captura y guardado en el proyector, 42
  visualización, 41
Patrón de prueba, visualización, 30, 102
Pizarrón, proyección en, 40
PowerPoint, 45
Presentación con diapositivas
  ejecución, 45 a 47
  opciones, 47 a 48
Presentaciones
  cámara de documentos, 60 a 61
  cámara digital, 60 a 61
  computadora, 31, 50 a 54
  condiciones de ambiente, 18, 34
  dispositivo USB, 60 a 61
  inalámbrica, 65 a 84
  utilizando un puntero, 44
  video, 55 a 59

Problemas
color, 138
conexión de forma inalámbrica, 141 a 143
control remoto, 144
imagen, 131 a 139
sin señal, 132 a 133
sonido, 139 a 140
utilización de la ayuda en pantalla, 126
Proporción dimensional, 38 a 39, 150
Proyección desde la parte posterior de la pantalla, 109, 147 a 148
Proyección sin pantalla, 40
Proyector
apagado, 26 a 27
colocación, 18 a 24
contraseña protegida, 103 a 106
control a distancia, 86 a 90
desactivación de los botones, 108
desembalaje, 12
distancia desde la pantalla, 18, 150
encendido, 24 a 26
especificaciones, 149 a 152
especificaciones de la lámpara, 150
instalación, 147 a 148
limpieza, 114
maletín de transporte, 15, 123
opciones, 15
resolución, 149
solución de problemas, 125 a 144
transporte, 123
ver información sobre, 129
Puntero, uso, 44

Q

Quick Wireless Connection
solución de problemas, 141
uso, 71

R

Rastreo, ajuste, 31, 99, 138
Rayas, verticales, 138
Reajuste de la imagen, 38 a 39
Red
configuración, 66 a 89
gestión del proyector a distancia, 86 a 90
inalámbrica, 69 a 84
menú, 67, 72
por cable, 66 a 68
problemas, 141 a 143
seguridad, 80 a 83
Red por cable, 66 a 68
Reemplazo de la lámpara, 116 a 122
Relación de aspecto óptico, 150
Relación de zoom, 150
Reproductor de DVD, conexión, 55 a 59
Resolución, 133, 149
Resolución, ajuste, 99
Restablecimiento de las opciones del menú, 96
Restablecimiento del temporizador de la lámpara, 122

S

Saturación de color, ajuste, 97
Seguridad
bloqueo de funcionamiento, 108
contraseña protegida, 103 a 106
dispositivo Kensington, 15
especificaciones, 152
instrucciones, 155 a 159
pantalla de inicio, 106 a 108
red, 80 a 83
WPA, 82 a 83
Señal de entrada, ajuste, 100
Señal de entrada, selección, 27, 35, 56 a 59
Señal de Video, ajuste, 100
Señal, menú, 98 a 100
Sincronización, ajuste, 31, 138
Sistema de ayuda, utilización, 126
SNMP, 88 a 89

Solución de problemas
imagen cortada, 135
imagen distorsionada, 29 a 31
pantalla en blanco, 131 a 135
problemas con la imagen y el sonido, 131 a 140
problemas con la proyección inalámbrica, 141 a 143
problemas de red, 141 a 143
problemas del control remoto, 144
problemas del proyector, 125 a 144
sin señal, 132 a 133
Sonido
apagado (con A/V Mute), 36
conexión del equipo, 61 a 63
control del volumen, 37
pedido, 12
problemas, 139 a 140
solución de problemas, 139 a 140
Soporte para montaje en techo, 15
Soporte técnico, 11, 145 a 146
SSID, 76, 142
Subida de la imagen, 28
Subtítulo, ajuste, 109
S-Video, cable, 15
Sync., ajuste, 31, 99, 138

T

Teclado numérico, uso, 104
Temperatura
color, 98
indicador de estado, 127 a 129
requisitos, 152
Tempor tapa objetivo, ajuste, 110
Temporizador de la lámpara, restablecimiento, 122
Tono, ajuste, 98
Tracking, ajuste, 31, 99, 138
Transporte del proyector, 123

U

USB
botón, 52
cable, 51, 53
llave, 71
pantalla, 51 a 52
unidad de memoria flash, 60 a 61

V

VCR, conexión, 55 a 59
Video, 12
ajustes de visualización, 129
cables, 12, 55
conexión de equipo de video, 55 a 59
formatos compatibles, 153 a 154
selección de la fuente, 27, 35, 56, 57
Volumen entrada micr, ajuste, 102
Volumen, control, 37

W

Web Remote, control, 91
WEP, encriptación, 80 a 82
Windows
ajuste de resolución, 135
problemas de visualización, 132

EPSON®
EXCEED YOUR VISION